

POWER

PLAY

Markt & Technik

DM 6,50

ÖS 50,- / sfr 6,50

Lit. 6900/ hll 8,-

dkr 35,- / mk 24,-

Gänsehaut am Monitor

SOFTWARE DES GRAVENS

Führer durch die Gruselspiele

Die Erde bebt

POPULOUS 2

Endlich: Bullfrogs zweite
Götterdämmerung

Die Ameisen kommen

SIM ANT

Origineller Nachfolger
zu Sim Earth

Panzer unter Palmen

BATTLE ISLE

Im Test: Der Strategieknüller aus Deutschland

STARBYTE'S

ROLLING RONNY



AMIGA
ATARI
C 64
PC



BONJICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONJICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bonjico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 061 07/62067

in

tern



Boris "doc bobo" Schneider
kehrt zurück

He's Back!

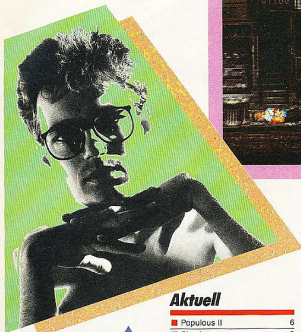
● Er ist 25 Jahre alt, "Dallas"-Fan, Tortellini-Künstler und exquissiter Spielekenner; jetzt kehrt er zu den Wurzeln seines Schaffens zurück: Boris "doc bobo" Schneider, Mitbegründer der Power Play, verstärkt ab sofort unser Team als freier Mitarbeiter. Er hatte uns Ende 1988 verlassen, um die deutschen, französischen, italienischen, spanischen, schwedischen und hebräischen (!) Lucasfilm-Adventures zu programmieren und bei Rainbow Arts neue Spiele zu entwickeln. Jetzt hat er einen neuen Arbeitgeber: Seit Juli macht Boris seinen Zivildienst beim Roten Kreuz in Düsseldorf. In seiner Freizeit wird Boris wieder für uns Spiele testen. Damit ist das Gründungsteam von 1987 (Anatol, Boris, Heini, Martin) wieder komplett.

Daß die Luft im Ruhrgebiet nicht die beste ist, weiß jeder. Hart traf's diesmal Starbyte in Bochum. Als Anatol zu einem Besuch auftauchte, standen fünf Feuerwehrwagen inklusive Emissionsschutz vor dem Haus. Was war passiert? Starbytes' Büros befinden sich über einem Waschsalon. Dort war ein Rohr gebrochen, aus dem unaufhaltsam PCB rann. PCB frißt sich netterweise durch Beton, also durchnäßte es erst einmal Starbytes Lager im Keller: Diverse Packungen und Disketten mußten dran glauben. Oben standen ahnungslose Waschende in den PCB-Lachen, Dämpfe zogen durchs Haus, es roch chemisch. Nach zwei Stunden bemerkte man das Malheur, die Feuerwehr räumte sofort das Haus. Herr Kraft und seine Mannschaft brachten sogar noch den Papagei in Sicherheit; böse Zungen behaupteten, der sei extra für solche Zwecke angeschafft worden. Die geplante Vorführung fiel natürlich aus; Starbyte besuchte uns später in München.

Einen PCB-freien Monat
wünscht Euer

Power-Play-Team





143

Mit **POWER PLAY** an die Hülsebeck-CD: Der Musik-Magier präsentiert seine besten Songs

10

Aktuell

■ Populous II	6
■ Sim Ant	8
Robocop III	10
The Godfather	12
Starbyte neueste Software	14
Neues von Gremlin	16
Lotus Esprit Turbo Challenge	18
Robin Hood, Strike 2 und Chinto's Revenge, die neuen Spiele von Millennium	21
UBI-Soft erweitert seine Produktpalette	24
Preview: Thalions Herbstprogramm	26
Das neue deutsche Softwarehaus "Atic"	28
Neues aus dem Land der Spielsüchtigen: "Nippon Corner"	30
Japan-CDs	31

Story

Spectrum Holobyte	172
-------------------	-----

Unter der Lupe

■ Software des Grauens: Gänsehaut mit Horrorspielen	124
Mekka der Automaten: Besuch im Battletech-Center	134
Pixelpracht	174
Schnipsel aus der Softwarszene	34
Jetzt ordern: Chris Hülsebecks erste CD	143
50 x "Bane of the Cosmic Forge" zu gewinnen	123



12

Erst Film, dann Spiel: "Der Pate 3" erscheint in Kürze für alle populären Computersysteme.



16

Wir präsentieren die Herbst-Neuheiten von Gremlin Graphics.

Rubriken

So bewerten wir	42
Software-Charts und Hitparaden	38
Crème de la Crème	114
Leserbriefe	70
Gewinn Gold mit Rushware	169
Automatenspiel-Tests	164
Neues aus der Comicszene	180
Musik, Bücher, Filme	176
Inserentenverzeichnis	152
Impressum	92
Vorschau auf die kommende Ausgabe	182
Gewinnt eine Reise nach Disney-World	40

Computerspieletests

Amour Alley	57
Armalyte	63
Battle Isle	46
Bill & Teds Adventure	58
Booly	59
Challenge Golf	62

Charlie	58
Gateway	50
Medeval Lords	63
Monster Business	56
Nobunagas Ambition II	48
Pot Panic	60
Rollin' Ronnie	56
Stack up	61
Swap	61
Swords of Fire	54
Thunderhawk	52
Wreckers	55

Kurztests Computerspiele

The Secret of Monkey Island, 3D Construction Kit	64
Armour-Geddon, Blade Warrior	64
Corporation, Lemmings	65
Pang, Prehistorik	65

Videospielerests

Alien Storm	146
Slobette	161
Bonk II	157
Burger Time	162
Castellian	156



164

In den Spielhallen wird kräftig geprägt: die Arcade-Neuheiten sind allesamt actionlastig.

Castlevania	154
Chequered Flag	162
EA-Hockey	149
Final Soldier	158
Mystical Ninja	150
Phantasy Star III	144
Power 11	159
R-Type	152
Sneaky Snakes	155
Stormlord	159
Streets of Rage	148
Tailgator	161
Tour de Trash	161
Turbo Sub	162

Kurztests Videospiele

Hardball, Star Control	163
------------------------	-----

Power-Tips

Computerspieletips

B.A.T.	88
Back to the Future 3	96
Bane of the Cosmic Forge	80
Elite	86
Genghis Kahn	87
Hard Nova	94
Kick Off 2	91
Killing Cloud	88
Lettrix (Amiga)	86
M.U.D.S.	95
Martian Dreams	78
Metal Master	79
Millennium 2.2	95
Monkey Island (MS-DOS)	79

PP Hammer	88
Prince of Persia	78
Railroad Tycoon	79
Shinobi (Amiga)	79
Spirit of Adventure	87
Stellar 7 (MS-DOS)	78
Tangram	88
The Crescent Hawk's Inception	86
The Power	79
The Untouchables (Atari ST)	79
Ultima V	96
Dr. Bobo antwortet	
Captive, Bard's Tale III, Die Antwort zu Rainbow Islands, Eye of the Beholder, Sword of Vermillion, Fish, Cadaver, Cadaver-The Payoff, Castle Master, Drachen von Laas, Leisure Suit Larry II, Flight of the Intruder	97
Videospieletips	
Afterburner II (Mega Drive)	104
Alien Storm (Mega Drive)	101

Danan (Master System)	101
Golden Axe Warrior (Master System)	100
Gynough (Mega Drive)	98
Magical Hat (Mega Drive)	101
Mercenary Force (Game Boy)	102
Micky Mouse (Mega Drive)	103
Micky Mouse II (Game Boy)	102
Midnight Resistance (Mega Drive)	101
Motocross Maniacs (Game Boy)	102
Ms. Pac-Man (Lynx)	102
Parodius (Game Boy)	98
Rambo III (Mega Drive)	98
Rampage (Lynx)	104
Shinobi (Game Gear)	100
Solomon's Club (Game Boy)	98
Solstice (NES)	104
Spellcaster (Master System)	102
Tiger Heli (Mega Drive)	104
WWF Superstars (Game Boy)	98
Clue-Books	106

Titelthemen



Das größte Problem, das der Gründer der renommierten Programmierfirma Bullfrog, Peter Molyneux, bei der Vorstellung von Populous hatte: In welches Genre paßt eigentlich dieses Spiel? Ist's eine Simulation oder gar ein Strategiespiel? Die bohrende Frage hat Bullfrog glücklicherweise nicht davon abgehalten, jetzt, ein paar Zusatzdisketten, eine Mega-Drive-Version und über 750.000 verkaufte Populous-Spiele später, eine Fortsetzung zum Erfolgsknüller zu programmieren.

Zwar startete Bullfrog mit der Populous-Fortsetzung relativ spät (März), aber trotzdem nimmt das Projekt immer schneller Formen an. Das liegt nicht zuletzt daran, daß schon seit Populous 1 permanente Ideen für das Sequel gesamt-

Bullfrog schlägt zu:
Der Nachfolger zur spielerischen Götterdämmerung "Populous" soll für Furore sorgen. Für unsere rasende Reporterin Kati Hamza buddelte Bullfrog eine Vorabversion von Populous 2 aus.

POPULOUS

melt wurden. Peter Molyneux: "Sobald ich Populous fertig hatte, machte ich mir schon Gedanken über Populous 2". "Alles, was wir aus Zeitgründen nicht in Populous 1 unterbringen konnten, wollten wir in die Fortsetzung einbauen."

Natürlich nahm man sich bei Bullfrog auch herzhaft und konstruktive Spielerkritik zu



So lebten die alten Griechen (Amiga)

Herzen. Oft wurde an dem unheimlichen Vernehrungsdrang und der ständigen Bauwut gemeckert: "In den ersten 300 Welten macht's ja noch Spaß, aber dann wird's auf Dauer etwas langweilig." Peter Molyneux zum Thema Kritik: "Ich kann nur sagen, daß wir das Spiel nicht aus irgendwelchen wichtigen Designgründen so programmiert haben — als reines Designteam waren wir einfach zu unfähig. Wir hatten dieses tolle neue System erfunden und haben einfach nicht lange genug darüber nachgedacht, was wir damit eigentlich machen wollten."

Ein Zweites Mal soll das nicht passieren. Gerade bei Populous 2 wird spielerische Vielfalt groß geschrieben. Zwar gibt es die "Conquest"- und "Custom"-Spielvariationen noch, in denen Ihr Euch einfach per Besiedelung durch die Welten schlägt, aber ein paar neue Features sollen für langanhaltende Motivation sorgen. Da ist zum Beispiel der

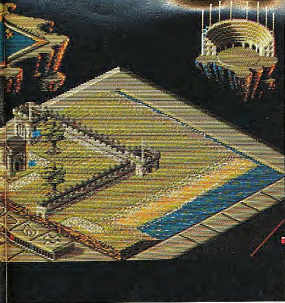
"Challenge"-Modus, in dem bestimmte Probleme, wie eine Flutwelle oder ein Erdbeben, gelöst werden müssen. Weiterhin ist eine Rollenspielmission vorgesehen: Hier steuert Ihr eine Art griechischen Gott, der sich auf den ersten Platz des Götterolymps vorspielen muß.

Die vierte neue Variante: Statt ganze Völker per Gotteszorn abzumurken, müssen verfeindete Stämme versöhnt werden. Natürlich könnt Ihr jede Spielversion entweder solo oder gegen einen Kumpel spielen. Um das Ganze noch interessanter zu machen, gibt es jetzt statt der fünf verschiedenen Katastrophen aus dem ersten Teil satte 35 unterschiedliche Götterwaffen: vom Wirbelwind über Feuerregen bis zur Froschplage. Von Blitzen bis Wasserstrudel ist alles vorhanden, was das heimische Götterherz begehrt. Der Gag dabei: Jede der Waffen läßt sich wunderbar als Gegenwaffe für einen göttlichen Angriff des Feindes anwenden. Wenn der



Die Göttermacher: das Populous-Programmierteam Bullfrog





Noch mehr Katastrophen, mehr Spiel und mehr Grafik soll Populous 2 bieten (Amiga)

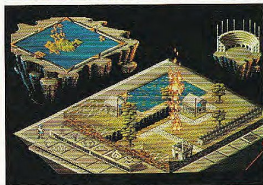
feindliche Bursche einen zünftigen Feuerregenguß losläßt, könnt Ihr mit einer heftigen Windböe die Katastrophe abwehren. Auch zur Behandlung eigener Landstriche sind die digitalen Unwetter gut zu gebrauchen. Ist Euren besiedelungswütigen Einwohnern eine Bergkette im Weg, könnt Ihr einige Bewohner mittels gut platzierter Windhose über den Berg fegen.

Aus dem Ritter, der in Populous 1 losrannte, um Hütten niederzuzackeln, sind jetzt verschiedene mythologische Figuren geworden, die alle ihre Vor- und Nachteile haben. Kriegsgott Ares ist zwar besonders gut, um feindliche Völkerscharen zu vernichten, dafür allerdings stochend: Der dumpe Muskelprotz kann einen Sumpf nicht von festem Land unterscheiden und versackt regelmäßig nach getaner Metzlarbeit. Odysseus dagegen ist viel schlauer, aber nicht so stark und wer die Aphrodite auf der eigenen Seite hat, verzaubert die gegnerischen Einwohner. Alle werden automatisch von ihrer Schönheit verhext und folgen der Liebesgöttin — auch ins Meer, wo die liebtestollen Burschen jämmerlich ertrinken.

Das größte Problem bei dem spielerischen Zuwachs: Wie läßt sich dieser Befehlswut noch steuern? Das Bullfrog-Team wollte keine endlosen Menüs und Tastaturkontrollen. "Ich finde, alles, was man zum Spielen braucht, soll immer auf dem Bildschirm sichtbar sein", so Peter. Man einigte sich also

auf einen Kompromiß. Die 35 verschiedenen Katastrophen wurden kurzerhand in sieben Kategorien eingeteilt. Will man jetzt eine bestimmte Katastrophe heraufbeschwören, klickt der Spieler auf das Gruppen-Ikon, unter dem sich der gewünschte Effekt befindet und dann auf die Lieblingsplage. Da sich die Richtungsanzeiger auf der Minilandkarte befinden, gibt es jetzt sogar weniger Icons als im ersten Spiel.

Um dem Spiel mehr Atmosphäre zu verpassen, wird noch ordentlich an grafischen Leckerbissen gefeilt: Die Landschaft, die Sprites und die Häuser sollen grafisch viel detaillierter werden. Zusätzlich zu den normalen Gebäuden



Die drei Populous-Phasen: Populous — Power Monger — Populous 2



Populous wird es für Amiga, ST und PC geben

POPULOUS IM EIGENBAU

Wer nicht auf Populous 2 warten will, kann sich mit dem Populous-1-Editor solange die Zeit vertreiben. Das nützliche Werkzeug kommt aus Deutschland, mit ihm könnt Ihr Eure eigenen Landschaften, Männchen und Häuschen basteln. Per simplen Maus-Klick und eingebautem Grafikprogramm malt Ihr Eure eigenen Populous-Welten und speichert diese auf einer Diskette. Mit der frischen Datendiskette und dem Original-Populous könnt Ihr nun die selbst erschaffenen Welten nachspielen. Programmiert wur-



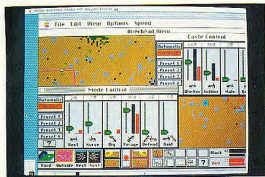
Die Programmierer des Editors: Alexander Kochan und Oliver Reiff

de die nette Zusatzdiskette von Alexander Kochan und seinem Kumpel Oliver Reiff. Erfreulicherweise hat sich Bullfrog der beiden angenommen und veröffentlicht den Editor zusammen mit ein paar neuen Weltenkreationen.

gibt es jetzt einen altgriechischen Stil, Straßen und Stadtmauern, die die Siedlungen umgeben. Am interessantesten: Es ist geplant, die Populous-2-Städte "Sim City"-kompatibel zu machen. Wer also seine Traumstadt in Populous 2 zusammengebastelt hat, kann diese per simplen Disketten-transfer in Sim City als Bürgermeister regieren. Die Verhandlungen zwischen Bullfrog und den Sim-City-Programmierern laufen zur Zeit noch.

Ebenfalls in Arbeit: Eine Reihe Zusatzdisketten mit weiteren Märgen und Mythologietemen, sowie neuen grafischen Leckerbissen an denen Ihr Euch austoben könnt. Populous 2 soll im November erscheinen und für Amiga, ST und PC erhältlich sein.

Kati Hamza/mh



Die Maus im Dienst der Ameise: Die Aufgaben werden verteilt (Mac).

Auf Entdeckungstour bei Spinnen, Ameisen und anderen Insekten: Wer schon immer einmal wissen wollte, wie es im heimatischen Rasen zugeht, ist bei Sim Ant an der richtigen Adresse

Jeff Braun ist ein Mann mit Grundsätzen. Der Chef von Maxis-Software hat klare Vorstellungen, wie die Computerspiele seiner Firma auf keinen Fall aussehen werden: "Maxis wird niemals ein Kriegsspiel herausbringen. Diese Spiele sind zu negativ. Sie erinnern mich an Pornographie; im ersten Moment spektakulär, aber ohne jeglichen Wert und letztendlich lebensverachtend."

Dass Jeff Braun diese Maxime konsequent umsetzt, zeigen die beiden Vorläufer von "Sim Ant": "Sim City" versetzte uns in die Rolle eines Städteplaners, in "Sim Earth" stand die Konstruktion eines ganzen Planeten auf der Tagesordnung. Beide Programme überzeugen nicht nur durch eine brillante Spielidee, sondern sind wissenschaftlich fundiert und bieten einen nicht zu unterschätzenden Lerneffekt.

Sim Ant führt diese Entwicklung konsequent weiter: Diesmal verwandeln wir uns in das kollektive Bewusstsein einer Ameisenkolonie. Die Krabbel-tierchen haben nur zwei Dinge

im Kopf: Fressen und Liebe machen. Unser Spielplatz ist der typisch amerikanische Hinterhof eines typisch amerikanischen Einfamilienhauses. Der Hof ist in 224 Felder aufgeteilt, die unsere Ameisen erobern müssen. Sie starten am äußersten Ende des Gartens und arbeiten sich langsam und stetig zu den reichgedeckten Fleischtöpfen in Küche und Keller vor. Da die Natur bekanntlich grausam ist, müssen auf dem Weg zum Ziel zahlreiche Gefahren überwunden werden.

So pinkelt der Hund des Hauses mit Vorliebe in frisch gegrabene Laufgänge, gefräßige Spinnen mampfen sich durch den kostbaren Eiervorrat, und die Menschen rasieren mit Rasenmähern unbekümmert ganze Ameisenhögel ab. Damit nicht genug, gehen uns auch noch mordlüsterne Arge-nossen an den Chitinpanzer: Eine Kolonie gefährlicher roter Ameisen heftet sich an unsere Fersen.

Ganz klar, ohne unsere tatkräftige und überlegte Unter-

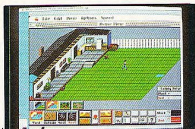
stützung sind die kleinen Tiere rettungslos verloren. Schon bald hat der Insektenmanager alle Fühler voll zu tun. Über ein Menü legen wir die grundsätzliche Zusammensetzung der Kolonie und der Legelust der Königin fest: Es gibt weibliche Arbeiter, Soldaten und fast nutzlose männliche Drohnen (als Liebhaber für die Königin). Dieser Eierproduktionsmaschine gilt unser ganzes Augenmerk. Wird sie bedroht, ist das Überleben des ganzen Volkes gefährdet.

Eine der Hauptaufgaben ist die Nahrungssuche. Einzelne Kundschafter werden ausgeschickt und legen unwiderstehliche Duftspuren zu Lebensmittelposten. Arbeiter befördern die Knabberereien zurück in den heimatischen Bau, während andere neue Gänge bauen und die Kolonie ausweiten. Hat sie einen bestimmten Wert überschritten, wird eine zweite Königin geboren und der Kreislauf beginnt aufs Neue. Bei der ganzen Aufbauarbeit darf man jedoch niemals





die gefräßigen Roten vergessen. Die harten Burschen warten nur darauf, daß eine Königin unbewacht ist und sie ihr den Garas machen können. Keine Frage, Soldaten müssen her. Diese spezialisierten weiblichen Kämpfer mit besonders großen Scheren bewachen den Bau oder gehen auf Raubzüge gegen Konkurrenten. Drückt Ihr auf die Alarmtaste, geht die ganze Kolonie in Abwehrbereitschaft. Alle Eingänge werden überwacht und ohne Rücksicht verteidigt.



Feind im Anmarsch: Zwei- und Vierbeiner auf Ameisenjagd (Mac)



Ameisen satt bei Sim Ant (Mac)

Wie nicht anders zu erwarten, gibt es bei Sim Ant keine Sieger und Verlierer: Das Schwarmbewußtsein ist nicht an eine individuellen Ameise gebunden, sondern in der gesamten Kolonie verankert. Erst, wenn alle Königinnen gestorben sind, geht die Runde zu Ende — doch die nächste Ameise kommt bestimmt.

Um die Orientierung zu erleichtern, bietet Sim Ant drei verschiedene Spielerspektiven.

1. Die Ameisenkolonie im Querschnitt: Hier wuseln die Ameisen, bauen neue Höhlen, pflegen die Königin mit ihrer Brut und legen Nahrungsdepots an.

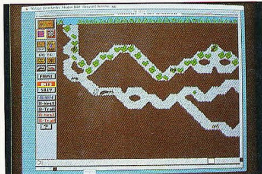
2. Die nähere Umgebung der Kolonie: Hier werden die Kämpfe mit den Rivalen und Feinden ausgetragen.

3. Die Vogelperspektive: Der ganze Innenhof mit seinen 224 Spielflächen. Der Raumgewinn der Kolonie läßt sich hier am leichtesten überwatchen.

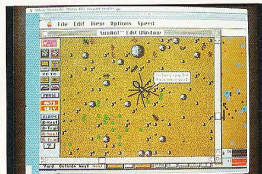
Dem Kolonienmanager stehen eine Reihe von Statistiken und Tabellen zur Verfügung, um die Verwaltungsarbeit zu erleichtern. Der aktuelle Entwicklungsstand des Ameisenvolkes wird ebenso dargestellt, wie die Nahrungsvorräte und die Eierproduktion.

Wie schon bei Sim Earth, sorgt auch bei Sim Ant ein Sachbuch für den nötigen wissenschaftlichen Überbau. Grundlage ist das Werk der beiden Harvard-Professoren Bert Holldobler und E. O. Wilson. Seit ihre 600-Seiten-Ameisen-Fibel "The Ants" den Pulitzerpreis gewonnen hat (die höchste amerikanische Auszeichnung für ein Buch), liegen die ganzen USA im Krabbeltierfieber. Wie kompliziert so ein Ameisenhaufen wirklich ist, und wie schwer es die armen Insektenzuscharen haben, können MS-DOS-PC-, Macintosh- und Amiga-Besitzer im Herbst überprüfen — andere Versionen sind nicht geplant.

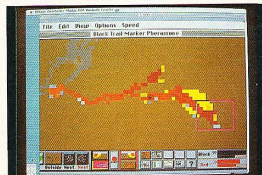
vw



Ein Querschnitt durch das Nest. (Mac)



David gegen Goliath: Wenn das nur gut geht! (Mac)



Wo geht's zum nächsten Fressen? Pheromone weisen den Weg (Mac).

ROBO RASTLOS

ROBOCOP 3



Unser allerliebster Blechgesetzhüter feiert mit "Robocop 3" ein Comeback. Das Spiel schreiben die 3-D-Experten von DID, die mit "F29 Retaliator" für Furore sorgten.

Es bleibt in der Familie: Die Spiele zu den Filmen "Robocop" und "Robocop 2" hatte Ocean veröffentlicht; also ist es nicht erstaunlich, daß sich die Manchester-Firma auch die Rechte für eine Umsetzung des dritten Robocop-Films gesichert hat. Wie bei den ersten beiden Abenteuern soll Teil 3 der Filmvorlage inhaltlich ziemlich genau folgen und parallel zum Kinostart erscheinen. Sonst gibt es aber mehrere deutliche Unterschiede zwischen dem neuen Spiel, das von der Firma Digital Image Design (DID) und seinen Vorgängern programmiert wird. Erstens wird es Robocop 3 nur für 16-Bit-Computer geben; zweitens ist keine einzige von links nach rechts scrollende Ballerszene in Sicht.

Martin Kenwright, der Direktor von DID, erklärt: "Ich weiß, daß man Oceans Filmumset-

zungen öfters wegen des unoriginellen Plattformstils kritisiert, aber daran ist nicht nur Ocean schuld – genügend andere Firmen machen solche Lizenzspiele auf die gleiche Art." Die Hauptgründe für diese Einfallslosigkeit sind Zeitmangel und der Zwang, ein Spieldesign zu entwickeln, das sich auch auf 8-Bit-Systeme umsetzen läßt: "Leider kann man für viele Computer nichts Komplizierteres als Plattform- und Ballerspiele schreiben." Da Robocop 3 nicht für C 64 und CPC erscheinen wird, haben die Jungs von DID alle Freiheiten, um die Technologie zu nutzen, die sie bei ihren anderen 16-Bit-Spielen "F29 Retaliator" und "Epic" entwickelt haben.

Robocop 3 besteht aus mehreren 3-D-Szenen, in die man über das Mediabreak-Fernsehnetz einsteigen kann. Wer

auf die entsprechenden Schlagzeilen klickt, kann jederzeit in einem von drei Minispielen mitmachen: ein Flugabenteuer, eine Ballerei im Korridor oder eine Auto-Verfolgungsjagd. Das Abschneiden in den einzelnen Levels beeinflusst das Ergebnis der Nachrichten.

Das Herz des Spiels ist das 3-D-System, das von DID-Mitglied Russ Payne wurde. Seit damit F29 Retaliator generiert wurde, haben sich die Einzelheiten des Systems ziemlich geändert. Erstens wurden alle Flugmodelle und beweglichen Horizonte der Simulation entfernt. Dadurch lief die 3-D-Grafik bedeutend schneller. "Dann optimierten wir das 3-D speziell für die Baller-, Renn- und Flugsequenzen", erklärt Kenwright. Was

herauskam, ist ein 3-D-System, das um 30 Prozent schneller läuft und viel größere Welten generieren kann. "Im Prinzip hat sich die Mathematik nicht geändert – wir haben die Extrageschwindigkeit erzielt, indem wir einzelne Teile total neu geschrieben haben." Das Resultat ist ein Spielfeld, das über 65.000 mal größer als das von F29 ist. Im Herbst soll der 3-D-Robocop bei Ocean erscheinen.

Inzwischen hat DID große Pläne: "Wir könnten für das Super Famicom, CDTV oder MS-DOS-PCs arbeiten. Vielleicht programmieren wir als Nächstes eine ganz normale Flugsimulation. Vorläufig aber gibt es ein dringenderes Problem: Die 3-D-Grafik läuft so schnell, daß es die Robocop-Spielfigur viel zu eilig hat. Wir müssen sie langsamer machen..."

Kati Hamza/hi

Duell der Roboter im 3-D-Polygon-Look (Amiga)



HAREMITSU

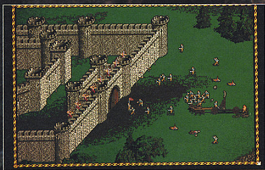
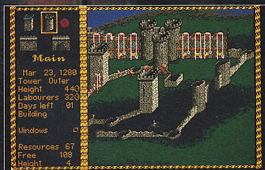
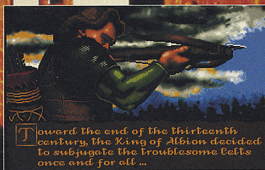


Kenemitsu



Diese Grafiken tauchen in den Nachrichtensendungen auf (Amiga)

HIERFÜR MÜSSEN SIE 50 PROZENT ARCHITEKT,
50 PROZENT GENERAL UND EIN
100 PROZENT HEUCHLERISCHER LÜGNER SEIN.

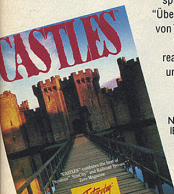


Die Bauern proben den Aufstand. Und wer kann es ihnen verdenken?

Sie haben sie zum Bau von Burgen gezwungen. Sie haben ihnen immer höhere Abgaben auferlegt, bis sie ihre Kinder essen mußten. Und dann haben sie ihnen gerade mal ein paar Mistgabeln in die Hand gegeben und ihnen befohlen, den benachbarten Herzog anzugreifen.

Sie werden also keine Beliebtheitswettbewerbe gewinnen, wenn Sie "Castles"™ spielen. Ein Spiel, in dem Sie Ihre Kenntnis der mittelalterlichen Architektur, Ihr "Überredungsmittel" bei der Beitreibung der Abgaben und die ganz bestimmte Mischung von Tücke und Habgier beweisen müssen, die einen wahren Tyrannen ausmachen.

"Castles" wurde entworfen von den listigen Leuten bei der Interplay™ und bietet realistische und imaginäre Szenen, drei Schwierigkeitsstufen und die allerkomplexeste und detaillierteste Graphik.



Nur auf
IBM/PC erhältlich.

Interplay

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsgagenten: Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch Strasse 1, 4703 Boenen. Tel.: 02383/69-0
News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Dusseldorf 1, Tel.: 06145/5020
ProfiSoft GmbH, Heinrich-Masemeier Strasse 33, 4500 Osnabrück. Tel.: 0541/122065

Das Leinwandspektakel "Der Pate" ("Godfather") erzählt die herzerwärmende Geschichte vom alltäglichen Leben einer amerikanischen Mafiafamilie (komplett mit Massakern, abgetrenntem Pferdekopf und Geschwistermord — die üblichen Beschäftigungen in diesen Kreisen eben). Die beiden ersten Filme, auf dem Roman von Mario Puzo basierend, drehen sich um den Existenzkampf der Corleone-Familie. Erzählt wird, wie die Sippe in Amerika ihre mittelständischen Gangsterorganisation in ein weltweites Imperium verwandelt. Im jüngsten Film "Der Pate III" ist es der größte Wunsch von Michael Corleone, sein Reich endlich zu legitimieren. Die Geschichte ist schön verwickelt, voller Intrigen und höchst fesselnd zum Anschauen, aber nicht unbedingt die ideale Vorlage für ein Computerspiel.

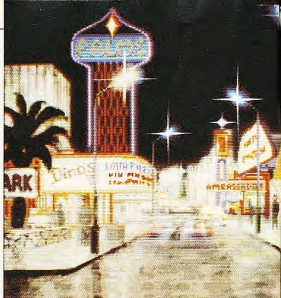
U.S. Gold denkt da anders. Die Godfather-Lizenz ist eines der wichtigsten Projekte der englischen Softwarefirma. Zwei Programmerteams arbeiten an zwei verschiedenen Versionen der Geschichte. Die französische Firma Delphine ("Future Wars", "Cruise For A Corpse") arbeitet momentan an einem Adventure, das der Geschichte der drei Filme ziemlich nahe folgt. Wegen vieler Probleme wurde die Entwicklung bis jetzt ziemlich verzögert. Das englische Team Creative Materials ("Rotox", "Operation Harrier") ist dagegen schon ziemlich weit mit der Entwicklung des Actionspiels gekommen.

Wie verwandelt man einen recht komplizierten Film, der nicht gerade mit Actionszenen überflutet ist, in ein Actionspiel? "Kein Problem!", meint Andrew Hieke, Gründer von Creative Materials, der einst Klassiker wie "Feud" und "Colossus Chess" programmierte. Das Team hat viele Handlungsfeinheiten einfach ignoriert: "Zunächst haben wir uns die Filme in Ruhe nochmal angeschaut. Die ersten zwei zogen wir uns zu Hause rein und den dritten Film konnten wir sehen, als wir in Las Vegas auf der CES-Messe waren. Wir mußten via New York wieder zurück nach Hause fliegen und hatten gerade genug Zeit, um dort ins Kino zu springen."

Da die U.S.-Gold-Lizenz alle drei Pate-Filme einschließt, hatte Creative Materials eine größere Zahl von Szenen zur Wahl. "Wir schrieben das

Spiel einfach um die Godfather-Idee herum und gestalteten das Design so, daß es alle drei Filme umfaßt." Das Resultat ist ein Programm, das der Pate-Story von 1940 bis 1980 folgt. Die Levels finden alle an typischen Orten statt und konzentrieren sich auf die spektakulärsten Episoden im Leben der Corleone-Familie. Ursprünglich hatte Andy Hieke andere Ideen: "Ich wollte ein paar Abenteuer- und Rollenspiel-Elemente einbauen, aber U.S. Gold war dagegen." Also überlassen Programmierer Paul Dunning und Pete Lyone die Adventure-Komponente den Kollegen von Delphine.

Das Hauptziel von Creative Materials ist jetzt Action, Action und noch mal Action, in jeder möglichen Form: Schießen, Raufen, Bombadieren — da lacht das Mafioso-Herz. Unter-



Schlüsselszenen aus allen drei "Der Pate"-Filmen sollen im Actionspiel vorkommen

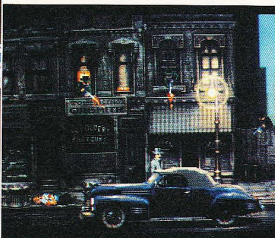
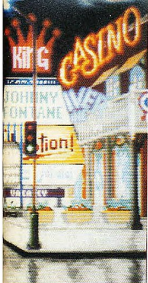


Actionreich und spannend: "Der Pate, Teil 3"

The Godfather

Mario Puzo schrieb das Buch, Francis Fords Coppola machte eine Filmtrilogie daraus. Die Rede ist von dem Mafia-Epos "Der Pate", das unter dem englischen Originaltitel "Godfather" für 16-Bit-Computer umgesetzt wird.





Der Gangster hinterm Auto

wegs gibt es auch eine Menge Objekte aufzuheben, die in späteren Levels sicher hilfreich sein werden. Die verschiedenen Levels finden unter anderem in New York, Las Vegas, Havanna und Miami statt. Zu den Schauplätzen gehören eine Bar, ein Friseurladen, ein Casino, die Villa eines Multimillionärs und das Motorboot eines Mafia-Mitglieds.

Der Lizenzvertrag zwischen der Filmgesellschaft Paramount und U.S. Gold umfaßt weder die Godfather-Musik, noch die Gesichter der großen Stars wie Al Pacino oder Marlon Brando — Klingt fast nach einem Sonderangebot. "Wir haben versucht, die Rechte für die Filmmusik zu bekommen", erklärt Hieke, "aber wir haben es nicht geschafft." Deshalb wird einer der Creative-Materials-Komponisten einen speziellen Soundtrack produzieren, der der Filmmusik ähnelt wird.

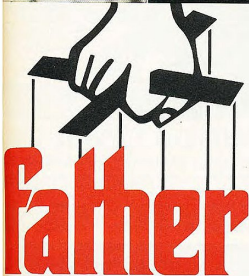
Da die Gestalt von Al Pacino in der Rolle von Michael Corleone nicht gezeichnet werden darf, ist die Hauptfigur des

Spiels kein Mafia-Chef, sondern ein relativ unwichtiger Corleone-Anhänger, der die Familienehre verteidigen muß. Andy Hieke: "Ursprünglich hatten wir eine ziemlich lange Zwischenlevel-Sequenz, die Al Pacino zeigte. Aber dann erklärte Paramount, daß wir sie nicht benutzen könnten." Dadurch wird das Spieldesign zwangsläufig schwieriger. Andy plant immer noch, irgendwie die Hauptfiguren zwischen den Levels vorzustellen. "Zur Zeit kommt keiner vor, aber vielleicht werden wir Michael Corleone als Silhouette zeigen — dann kommt das Gesicht überhaupt nicht vor!"

Von Anfang bis Ende soll das Actionspiel zum "Paten" ein grafischer Schaukasten werden. Zwischen den verschiedenen Etappen gibt es lauter Präsentations-Szenen; zwei Grafiker arbeiten schon seit sechs Monaten daran, die verschiedenen Hintergründe zu perfektionieren. Alle Level-Designs mußten zuerst auf Papier ausgearbeitet werden. Die Amiga- und PC-Grafiken werden 32 Farben gleichzeitig darstellen (ST: 16 Farben).

Andy Hieke jedenfalls ist überzeugt, daß es die Sache wert ist, diverse kleine lizenztechnische Unannehmlichkeiten in Kauf zu nehmen: "Die Grafik wird alle überwältigen. Ich würde sagen, daß es die beste Grafik ist, die wir je produziert haben. Vor allem Amiga- und PC-Spieler werden sehr beeindruckt sein. Wir möchten den Leuten den Atem rauben." Er betont zugleich, daß die Spielbarkeit deswegen nicht leiden soll. "Ich kann nicht sagen, daß wir hier irgend etwas Revolutionäres versuchen. Die Technik ist erprobt und garantiert deswegen die Spielbarkeit." Da Creative Materials auch die Videospiel-Versionen für Sega Master System und Game Gear programmiert, verspricht

Andy, daß das Spiel vor der Veröffentlichung besonders gründlich getestet wird: "The Godfather wird nicht nur eine Diaschau oder eine kinematografische Extravaganz. Wir arbeiten so hart an der Spielbarkeit, wie nur möglich." Wenn alles nach Plan klappt, wird der Pate Ende dieses Jahres seinen Actionauftritt haben. Kati Hamza/hl



Von der ersten Skizze auf Papier zur Computergrafik auf dem Amiga ►

◀ Da grinsen sie: 4 zufriedene Mafiosi



TRAPS TREASURES

Starbyte hat nicht nur ein Herz für rasende Rollschuhfahrer: Landratte Rolling Ronny bekommt Konkurrenz von Teerjacken, Klabautermännern und Piraten.

geheimnisvollen Höhlen und in der Tiefsee versteckt. Zum Glück ist das Pixelmännchen wasserdicht und schwimmfähig und kann über längere Strecken untertauchen. Mit Wasser in den Ohren hört es sich schlecht. Je nach Tauchtiefe wird der Sound sanft aus- und eingeblendet oder ändert sich vollständig.

Auch die Bewaffnung ist etwas ungewöhnlich: Neben einem klassischen Krummsäbel, mit dem wir beherzt zustechen können, sind wir mit einer Schrotflinte ausgerüstet, die überdimensionale Kugeln ausspuckt. Lassen sich die Gegner auch davon nicht erschrecken, greift unser Pirat zur Pfeiferspritze und hüllt sich in undurchdringliche Niespulverwolken ein. Die ultimative Geheimwaffe besteht aus einem größeren Seifenvorrat. Das Reinigungsmittel verwandelt



Ein Bad im Ozean: Erfrischung vor schwierigen Aufgaben (Amiga)



Der Blasenlift in Aktion: Mit Seife in höhere Regionen (Amiga)

sich bei Bedarf in eine größere Seifenblase, in der unser Held pflegeleicht versteckten Eingängen in luftiger Höhe entgegen schwebt. Ein Druck auf die Feuertaste, die Blase platzt und wir landen wieder auf dem Boden der Tatsachen.

Natürlich läuft die Schatzsuche nicht ohne Störungen ab. Allerlei Über- und Unterwassergetier macht uns das Leben schwer, zahlreiche Hebel müssen gedrückt und Türen mit den passenden Schlüsseln aufgeschlossen werden.

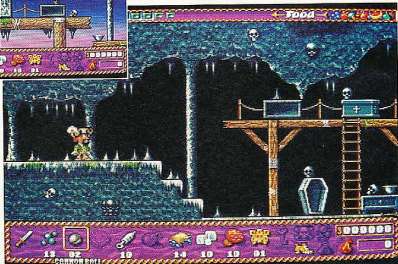
Leider müssen wir noch ein wenig warten, bis Traps & Treasures für alle Atari ST, Amiga, MS-DOS-PCs und C64 erscheint. Die Pirateneinabstimmung dauert noch bis Anfang nächsten Jahres. vw



Skelett an der Wand, Säbel in der Hand (Amiga)

Eine vielversprechende Salzbrise weht zur Zeit durch die Räume der Bochumer Firma Starbyte. Der büroeigene Papagei fühlt sich in die heimatische Karibik versetzt: Die Piraten sind los. Genauer gesagt, ein besonders widerstandsfähiges Exemplar der Freibeuter der Meere.

Besagter Korsar geht im Plattformspiel "Traps & Treasures" auf ausgedehnte Schatzsuche. Die Kisten voller Geschmiede und Goldgoldbuben sind in einem riesigen Spielareal auf zahlreichen Inseln, in



Siebzehn Mann auf des toten Mannes Kiste: Pirat im Untergrund (Amiga)

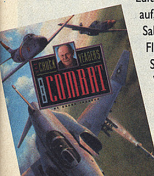


WÄHREND DIE ANDEREN NOCH IHRE SICHERHEITSGURTE PRÜFEN, NIMMT SICH "AIR COMBAT" DIE FLAK VOR.

"Chuck Yeager's Air Combat™ bringt Sie hoch hinaus und mitten in einen Nahkampf auf den drei heißesten Kampfschauplätzen im modernen Luftkampf: Zweiter Weltkrieg, Korea und Vietnam.

In mindestens 50 authentischen historischen Missionen scheiden sich die Asse vom Rest des Rudels.

Nehmen Sie es mal mit den Spitzenkämpfern der Luftwaffe im Zweiten Weltkrieg auf, kämpfen Sie gegen die Sabres hoch über dem Yalu-Fluß in Korea oder nehmen Sie am größten Luftgefecht Vietnams teil.



Nur auf
IBM/PC erhältlich.

Falls Ihnen das nicht genügen sollte, können Sie auch Ihre eigenen militärischen Szenen erfinden. In einem von sechs Elitekampffliegern können Sie Ihre Gegner selbst wählen, ebenso die Fähigkeiten Ihrer Feinde sowie wem Sie die technische Oberhand geben wollen.

Sie können sogar verschiedene Flugzeuge aus unterschiedlichen Zeiten zusammenstellen und mal sehen, wie Ihre Chancen in einem P51 Mustang im Kampf gegen eine Mig 21 stehen.

Verglichen mit "Air Combat" verdient es jeder andere Flugsimulator, auf dem Regal zu bleiben.

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsgagenten: Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch Strasse 1, 4703 Boenen. Tel.: 02383/69-0
News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 06145/5020
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier Strasse 33, 4500 Osnabrück. Tel.: 0541/172065

GREMLIN

Ein Ballerspiel, ein Jump'n'Run, ein Rollenspiel, ein Adventure und zwei ungewöhnliche Strategiespiele präsentierten die Gremlin-Chefs Ian Seward und Ian Richardson neben eine Handvoll prominenter Umsetzungen (Greg Norman Golf fürs NES, Feder-Raserei für PC) im Kongresssaal des luxuriösen Holyday Inn-Hotels. Wir spielten einige Level und sprachen mit den Entwicklern.

Video Kid

Am konventionellsten sah das stark an japanische Konsolentitel angelehnte **Video Kid** aus. Der Spieler steuert ein wild ballerndes Männchen durch fünf grafisch und inhaltlich unterschiedliche Levels. Da man — siehe Hintergrundstory — in einen Videorecorder "gesaugt" wurde, geht alles kunterbunt durcheinander. Die erste Welt entführt Euch ins Mittelalter, die zweite in den Wilden Westen. Danach müßt Ihr den Weltraum, eine Gangsterstadt und ein Spuk-schloß von allerlei Gegnern befreien. Massenweise aufbaubare Extrawaffen sind garantiert, außerdem gibt's Smart-Bomben, Schutzschilde und Extraleben. Video Kid scrollt durchgehend parallax; viele mächtige Feinde und bedrohlich-witzige Endgegner dürften den Atari-ST- und Amiga-Besitzern ab Dezember dieses Jahres ausreichend Spielspaß garantieren. Videospielumsetzungen sind bereits geplant, die Systeme werden später bekannt gegeben.

Harlequin

Nach abgedrehter geht es in **Harlequin** zu: Dieses ein wenig an "Strider" erinnernde Hüpfspiel entführt Euch in eine grafisch ungewöhnliche Märchenwelt. Ihr müßt das zerbrochene Herz des Landes Chi-

Gremlin rief und alle kamen: Im mittel-englischen Sheffield fand die erste Miniausstellung des erfolgreichen Softwarehauses statt. Sechs neue Spiele gab's zu bewundern.

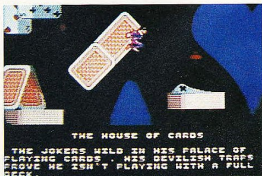


Utopia (Amiga)

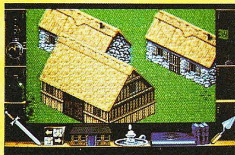
merica suchen und wieder zusammenbasteln. Zwanzig Levels, einfache Rätsel und knifflige Geschicklichkeitstests stellen Euren sportlichen Helden auf eine harte Probe: Mit dem Regenschirm fangt Ihr elegant auch die gefährlichsten Stürze ab, mittels eines Gummihüpfballs ärgert Ihr die Monster. Harlequin kann sich verwandeln, kriechen, klettern und die verschiedensten Sprünge ausführen. Ab Oktober wird das Spiel für Amiga und Atari ST voraussichtlich ausgeliefert (könnte aber auch etwas später werden). Umsetzungen für Videospielsysteme sind derzeit geplant.

Flag

Spielidee und Handhabung von **Flag**, dem neuesten Spiel der "Lost Patrol"-Macher, sind einfach; das Spiel selbst ist jedoch hochkomplex. Der Spieler kloppt sich in der Rolle eines Zauberers regelmäßig mit einem Kollegen um ein kleines Dorf der eigens dazu erschaffenen "Schreibtischwelt". Wie bei "Populous" führt Ihr den Stellvertreterkrieg via kleiner Männchen, die als Soldaten, Abbruchkommandos und



Harlequin (ST)



Flag (Amiga)



Video Kid (Amiga)



Suspicious Cargo (ST)



Daemongate I: Donovans Key (Amiga)

Ninja-Saboteure rabiat zu Werke gehen. Der Spieler programmiert seine Leute, dann gehen sie selbständig auf Reise. Verschiedene Terraintypen und Ausgangssituationen erfordern vor jedem Spiel vollkommen neue Planung. Außerdem sorgen sporadisch auftauchende Drachen für Trübel.

Die ersten Level spielen sich ausgesprochen interessant. Das bombastische Intro samt Spiel wird — gute Verkaufszahlen der Amiga-, PC- und ST-Versionen vorausgesetzt — schon bald auf CDTV verewigt sein. Alle anderen Computerversionen gibt's voraussichtlich Anfang 1992.

Utopia

Der neben "Demongate" größte Titel der Gremelin-Ausstellung war **Utopia**, eine Mischung aus "Populous" und "Sim City", in der der Spieler den perfekten Staat errichten muß. In der Bildschirmkolonie wird geforscht, gekämpft und gewirtschaftet. Da die Handlung auf einem weit entfernten Planeten verlegt wurde, präsentiert sich die niedliche Grafik durchgehend im Science-fiction-Look.

Bei Utopia muß der Spieler sowohl als erfahrener Städtebauer, als auch als gewitzter General und umsichtiger Okospezialist beweisen: Eine falsche Entscheidung des allmächtigen Spielers und das ganze Kartenhaus bricht in sich zusammen. Falls Ihr das Zeug zum Staatsmann habt, könnt Ihr Utopia schon bald für alle gängigen Systeme erstellen.

Suspicious Cargo

Text-Adventures mit spielerischen Grafikelementen sind einfach nicht totzukriegen: Sind

suspicious Cargo ist einer der seltenen Vertreter dieses Uralt-Genres; der "moderne" Spieler darf jedoch auf Wunsch auch über Icons handeln.

Der Spieler, Weltraumcaptain eines abgewrackten Passagierschiffes, gerät unversehens in eine brenzlige Agentengeschichte. Ein obskurer Großkonzern benötigt einen hartgesottenen Kerl, der bereit ist, eine lebendige Waffe zu schmuggeln.

Obwohl **Suspicious Cargo** ein Text/Grafikadventure im alten Sinne ist, finden sich in diesem Produkt einige Actionszene. Ab Oktober wißt Ihr, ob das Gemisch auch für Euren Geschmack geeignet ist.

Demongate

Kein Softwarehaus kommt heutzutage ohne Drachen, Schwerter und Zaubersprüche aus: Auch Gremelin hat mit **Demongate** zumindest ein heißes Eisen im Rollenspielfeuer. Origins Hauskonvertierer Imagitec, die bereits auf diverse "Ultima"- und "Knights of Lore"-Versionen zurückblicken können, haben sich bei diesem Fantasy-Spiel kräftig an der japanischen Konkurrenz orientiert. Komplette menügesteuert und im typischen "Phantasy-Star"-Stil wandert Ihr zuerst alleine, später mit allerlei Kampffährten durch den Kontinent von Elosopa. Das Spiel ist mit "Donovans Key" unterteilt und als Auftakt zu einer ganzen Fantasy-Serie gedacht. Ab Oktober dürft Ihr es auf Amiga-, ST- und MS-DOS-Rechnern spielen. Umsetzungen für Game Boy, NES und Lynx, sowie Übersetzungen ins Deutsche sind bereits geplant. w



Daemongate I: Donovans Key (Amiga)



Das erste Rennspiel um den englischen Flitzer erntete gute Kritiken, der verdiente Erfolg blieb aus. Mit der verbesserten Fortsetzung versucht sich Gremlin nun zum zweiten Mal am gleichen Thema.

Mit der "Lotus Esprit Turbo Challenge" des Jahres 1991 geht das mittellengische Softwarehaus Gremlin Graphics auf Nummer sicher: Diesmal wurde alles ins Programm gepackt, was dem echten Bleifuß Spaß macht, jede Eigenschaft des Vorgängers mußte sich einer Verbesserung unterziehen. Eine Steigerung der Geschwindigkeit bot sich an; selbst mit stark geschönter und wesentlich detaillierter Grafik hängt das aktuelle Spiel den erst ein Jahr al-

ten Vorgänger locker ab. Der "Landauf-Landab-Effekt" gefiel den Kritikern schon damals. Bei Lotus Esprit 2 hat der Entwickler Shaun Southern jedoch kräftig zugelegt und ein

Fahrgefühl geschaffen, das auf dem Amiga seinesgleichen sucht. Auch ist es nun wesentlich einfacher, den Wagen selbst bei hoher Geschwindigkeit noch auf der Straße zu halten und gewagte Überholmanöver zu fahren. Auf der anderen Seite liegen diverse neue Hindernisse auf der Strecke, die der Lotus jedoch mit einem rasanten Sprung meistert. Das Rutschen und Schlittern bei feuchter Fahrbahn kennt man noch aus dem ersten Teil.

Gegen die Asphaltmonotonie, die sich beim Vorgänger über kurz oder lang breitmachte, hat Gremlin Graphics ebenfalls einiges getan: Mal schneit es auf der Rennstrecke, mal bedecken schmierige Pfützen die Straße. Die vor einem Jahr schmerzlich vermißten Tunnel gibt's nun übrigens auch. Außerdem sind die Gegner in den verschiedensten Farben lackiert; vorbei die Zeiten, in denen zwei einsame "Rote" gegen ein Feld mit ausschließlich weißen Esprits antraten.

Selbst der Menübildschirm zu Beginn jedes Spiels sieht nun um einiges imposanter



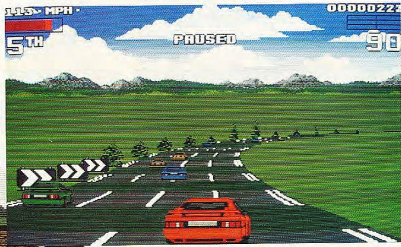
Der Options-Bildschirm läßt bis zu vier Spieler und verschiedene Steuerungen zu

aus: Verschiedene Steuermethoden bzw. Joystick-Belegungen können angewählt werden, über Nullmodemkabel (und einen weiteren Amiga) darf man auch diesmal wieder zu zweit antreten. Wer "nur" einen Commodore besitzt, muß sich mit seinem Freund wohl oder übel den Bildschirm teilen. Der Gag: Wird sowohl der geteilte Bildschirm angewählt, als auch ein Nullmodemkabel gelegt, darf man gar zu viert gleichzeitig antreten!

Abgerundet wird das Programm (das wir wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe auf Herz und Nieren überprüfen werden) durch eine High-Score-Liste, Sprachausgabe und einigen Musikstücken. wi



Tunnelfahrt und Regenschauer: Für Abwechslung ist gesorgt.



Panorama-Blick: Dank geschönter Grafik kehrt man gern auf die Strecke zurück

Im Lotus II kann der Flitzer sogar springen

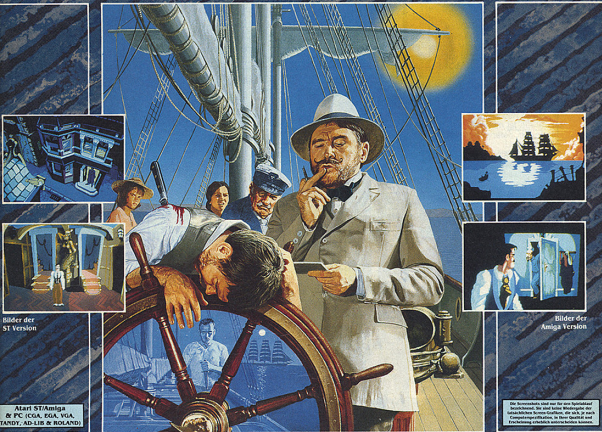


FUTURE WARS

OPERATION STEALTH

CRUISE FOR A CORPSE

KOMPLETT
IN
DEUTSCH!



Bilder der
ST Version

Bilder der
Amiga Version

Amiga ST/Amiga
& PC (EGA, VGA,
TANDY, AD-LIS & ROLO)

Die Screenshots sind nur für eine Spezialaus-
stattung. Sie sind keine Abbildung der
tatsächlichen Screen-Größen, die sich je nach
Computeranordnung, in ihrer Qualität und
Erhellung erheblich unterscheiden können.

Die 20er Jahre. Inspektor Kaulos Dussentier wurde zu einer Traumreise durch das Mittelmeer an Bord des außergewöhnlichen Dreimasters des griechischen Reeders Niklos Karaboudjan eingeladen. Doch kaum hat die Kreuzfahrt begonnen, wird Kaulos aufgefordert, ein skandalöses Verbrechen aufzuklären: Den Mord an seinem Gastgeber Niklos! Es ist nun Kaulos Aufgabe, Licht in dieses finstere Geheimnis zu bringen. Ein Mörder läuft frei herum, versteckt sich wahrscheinlich zwischen den unschuldigen Gästen an Bord ...

- Mit der weiterentwickelten, benutzerfreundlichen Maus-Klick-Spielbedienungs-Option "Cinématique".
- Zusätzliche Aktions-Möglichkeiten wurden eingebaut, so auch die Option, Personen im besten Stil von Agatha Christie zu befragen.
- Die Zahl der Charaktere wurde in allen Versionen verdoppelt.
- 32-Farben-Version für die Amiga.



© 1991 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten. Cinématique ist
eingetragenes Warenzeichen der Delphine Software.
U.S. Gold Ltd. Units 2/3 Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AX, Tel. 064641 625 3366.



Rächer, Raser, Bogenschützen: Millenniums neue Spiele entführen uns in den Sherwood Forest, in futuristische Rennarenen und asiatische Klöster.

Rechtzeitig zum Ende der Sommerpause bringt die Cambridger Firma Millennium drei vielversprechende Titel auf den ausgehungerten Spielmarkt. Wir sahen uns die Action-Adventures und Rennspiele genauer an:

Robin Hood

Wer kennt sie nicht, die Geschichte vom Edelmann Robin of Loxley und seiner Bande Vogelfreier im dunklen Wald von Sherwood. Unzählige Filme und Fernsehserien erzählen die Abenteuer von Robin Hood und seinen Männern im Kampf gegen den Sheriff von Nottingham und die verräterischen Normannen.

In Millenniums Adventure tauchen sie alle auf, unsere Helden: Der dicke Pater Tuck, die liebliche Maid Marian und der gar nicht so kleine Little



Ein schmähliches Ende: Robin Hood hat versagt (Amiga).

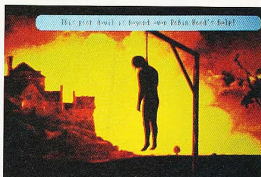
John. Ihr selbst schlüpft natürlich in die Rolle von Robin. Am Anfang des Abenteuers seid ihr mutterseelenallein auf weiter Flur, erst durch edle Taten und heldenmütige Aktionen gelingt es, eine Reihe von Getreuen um Euch zu scharen.

Ihr seht die dreidimensionale, mittelalterliche Welt von

schräg oben, wobei alle Aktionen in Echtzeit über ein Icon-System ausgeführt werden. Die Personen im Spiel führen ein unabhängiges Leben und reagieren völlig unberechenbar auf Eure Annäherungsversuche. Wenn es durch geschicktes Taktieren gelungen ist, eine große Gefolgschaft aufzubauen und auch die Unterstützung durch die Bauernschaft stimmt, dürft ihr dem Sheriff auf den fieslen Pelz rücken. Robin Hood erscheint im Oktober für MS-DOS, Atari ST und Amiga.

Strike 2

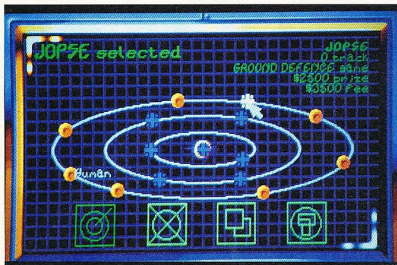
In "Strike 2" könnt Ihr Euch keine edlen Gefühle leisten: Hier siegt der Kaltblütige, der seine Konkurrenten gnadenlos aus dem Rennen schießt. Als Teilnehmer an der intergalaktischen Liga der Strike Force Piloten müßt Ihr auf 60 unterschiedlichen Rennstrecken zeigen, was in Euch steckt. Jede der Strecken ist auf einem anderen Planeten mit unterschiedlichen Umweltbedingungen zu finden. Je nach Streckenkonfition müßt ihr Euren Flitzer entsprechend aus-



Robin Hood: Ein falsches Wort, und der Henker wartet (Amiga).



Die Qual der Wahl in Strike 2: Homing Missile oder nicht? (MS-DOS/VGA)



Strike 2: Welcher Kurs soll es sein? Planet Jopse klingt vielversprechend (MS-DOS/VGA).

rüsten: Über 200 unterschiedliche Gegenstände und 16 Schiffstypen stehen dabei zur Wahl. Ihr kauft Radar, bessere Motoren, Schutzschilde, verschiedene Waffen, Raketen oder Minen.

Habt Ihr die nötige Position in der Liga erreicht, dürft Ihr auf speziellen Meisterschaftskursen gegen einen der vier

Chinto's Revenge:
Wasserläufe halten Chinto nicht
lange auf (Amiga). ►

Vorsicht, chinesischer Drache
im Rücken und Ninja von vorne
(Amiga). ▼



Welt sammelt Ihr Schlüssel, Schätze und Ginseng-Wurzeln auf, die Eure Energie aufbessern. Ihr steuert Chinto durch Wälder, Seen und Gärten bis zum gut bewachten Schloß des Oberbösewichts, einem feuerspeienden Drachen. Bevor Ihr dem feurigen Burschen den Atem abdrehen könnt, müßt Ihr unzählige Wächter, Ninjas und asiatische Geister beseitigen.

Für die stimmungsvolle Musikuntermalung ist Milliennus Hausmusiker Richard Joseph verantwortlich. AtariST- und Amiga-Besitzer gehen Ende September auf Rachetour. vw



GOLDEN CLASSICS

Limitierte Auflage auf goldener Diskette*

Sie haben Gold in den Summer Games und in den Summer Games II gewonnen - jetzt sind die WINTER GAMES an der Reihe! In einer vollkommen realistischen Winterlandschaft können Sie in sechs aktionsgeladenen Disziplinen gegen Ihre Freunde oder den Computer antreten. Die Medaillenjagd geht weiter... mit allem, was dazu gehört: Strategie, Geschicklichkeit, Können - und mit dem Prunk der großen Zeremonien!

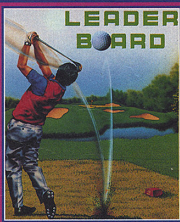


VOL.1



- ▶ Wintersportarten: Bobfahren, Skispringen, Eislaufen, Eistanz, Trick-Ski u. Biathlon.
- ▶ Eröffnungs- und Schlusszeremonie, Medaillenverleihung mit Nationalhymnen.
- ▶ Wettbewerb gegen Computer oder bis zu 8 Mitspielern.
- ▶ Einzigartige Joystick-Steuerung erfordert Geschick und Können.

Willkommen in der spannenden Welt der Profigolfer mit LEADER BOARD. Mit realistischen 3-D-Bildern, in denen sich die Teilnehmer mit Strategie, Konzentration, sowie Körperbeherrschung durch verschiedene 18-Loch-Spielbahnen hindurchkämpfen, um unter die festgesetzte Schlagzahl zu kommen. Ohne Zweifel das wirklichkeitsgetreueste Spiel auf dem Markt. LEADER BOARD ist ein Simulator, der Ihnen eine echte Perspektivansicht auf Ihr Spiel erlaubt. Das Spiel umfaßt drei Schwierigkeitsstufen. Vom Amateur zum Profispieler!



VOL.2



- ▶ 1 bis 4 Spieler
- ▶ Wahl des Schlägers, der Distanz, der Schlagart (Linksschlag, Rechtsschlag, Putten u.s.w.)
- ▶ Realistischer Sound
- ▶ Joystick-Steuerung
- ▶ Auswahl von 18-Loch-Spielbahnen
- ▶ Automatische Punktezuählung

*Die GOLDEN CLASSICS Reihe präsentiert
Ihnen Klassiker in limitierter Auflage mit Serien-Nummern
auf goldfarbenen Disketten.
Weitere Titel folgen im Herbst.

C64

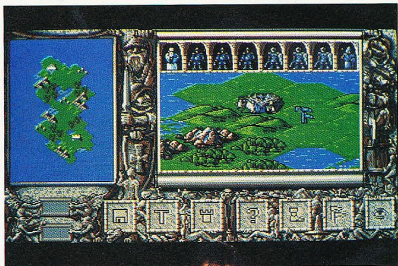
Minimännchen wuseln auch in Frankreich: Mit "Celtic Legends" entsteht nun bei UBI-Soft ein weiteres Populous-inspiriertes Strategiespiel. Eigendynamik wie bei "Mega-Lo-Mania" oder "Powermonger" sucht man jedoch vergeblich; zwei Spieler verschieben ihre Fantasy-Krieger brav hintereinander und versuchen mit Landschlachten und Magie-duellen die Macht über eine Anzahl Inseln zu erlangen.

Man beginnt mit einem einzigen Zauberer und einem Heilmatschloß. Ähnlich wie beim englischen "Lords of Chaos" oder bei Games Workshops Vorgänger "Chaos" muß man sich seine Truppen nach und nach herbeizaubern. Der zweite Spieler (auf Wunsch computergesteuert) tut das gleiche, so daß bereits nach kurzer Zeit mehrere Fantasy-Armeen über das "Mega-Lo-Mania"-ähnliche Spielfeld marschieren.

Unabhängig von beiden Parteien agieren diverse Noma-denstämme, die wahllos jeden schwachen Gegner attackieren. Der bzw. die Spieler müssen das gesamte Umland unter eigene Kontrolle bringen und so Zutritt zur nächsten Insel erlangen. Sinn und Zweck des Ganzen ist es, den welterschütternden Disput zwischen dem finsternen Nekromanten Daimog Brulmur und dem Patriarchen des Thaumaturgen-Ordens Eskel Noc Ventu auszufechten. Gezaubert wird deshalb an allen Ecken und Enden. Mit jedem vernichteten Gegner steigt — wie vor allem bei Rollenspielen üblich — der Erfahrungs-Level des eigenen Hexers. Noch mehr Monster können so aus dem Boden gestampft werden, noch mehr Feinde müssen ob der vernichtenden Kampfeszaubersprü-

HEXE

MONSTER, STERNENK



Das nächste große Projekt der Franzosen ist "Celtic Legends": Prügeln und Zaubern in einer idyllischen Inselwelt (Amiga)

UBI-Soft setzt auf eine weite Produktpalette: Ein Ballerspiel, ein Taktikepos und der Nachfolger zum Rollenspielrenner B.A.T. stehen vor der Fertigstellung. Wir sahen uns die Produkte für Euch vorab an.



RIEGER

che ihr Leben lassen. "Celtic Legends" ist komplett maus- bzw. joystickgesteuert und erscheint voraussichtlich in den nächsten Wochen für den Amiga und den MS-DOS-PC.

Das horizontal scrollende Ballerspektakel "Starush" ist ähnlich mystisch angehaucht: Die Hintergrundgeschichte handelt von den zwölf Sternzeichen, einem intelligenten Alienvolk der fernen Zukunft und dem Ursprung des Universums. So kompliziert die Spielanleitung auch nach mehrmaligem Lesen scheint, so simpel präsentiert sich die actionreiche Handlung selbst. Mit einem fliegendem Kampfbot der Marke Starush 3 jagt man die zwölf Bösewichte, die sich im Zentrum jedes Sternzeichens verbergen und die Le-

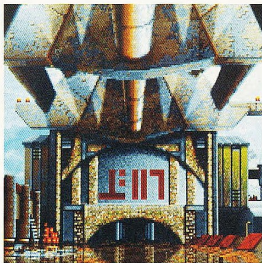
velenden in Form riesiger Obermotze bewachen. Vor dem Endgegner lauern die üblichen Weltraummonster, Asteroiden und Killerroboter. Mittels Doping durch die rechten Extrawaffen hat jedoch auch der eigene Metallheld bald die Schuhgröße eines Endgegners: Jeder eingesteckte Treffer stützt die Spielfigur wieder ein wenig zurecht.

Starush besitzt für jedes der zwölf Sternzeichen einen grafisch völlig eigenständigen Level und neue Gegner. Die Amiga-Version müßte ebenfalls dieser Tage in Deutschland erscheinen.

"Computer's Dream" ist das bekannteste In-House-Programmiererteam von UBI-Soft: Mit B.A.T. schuf das gemischte Sextett vor einem Jahr ein spielerisch und grafisch eigenwilliges Rollenspiel. Am Nachfolger wird seit dieser Zeit non-stop gearbeitet: Gleichzeitig entstehen die Versionen für Atari ST, Amiga und eine MS-DOS-VGA-Variante. Der Agent des Bureau of Astral Troubleshooters (kurz: B.A.T.) ist diesmal in eine noch verwirrendere Geschichte hineingeraten. Im Kurzroman, der dem fertigen Produkt beiliegt, kann man die Hintergrundstory und viele nützliche Details nachlesen. Nur soviel: Von illegalem Drogenhandel über futuristische Gladiatorenkämpfe bis hin zum klassischen Königsmord wird bei "B.A.T. II" kein Thema ausgelassen. Das handliche Computerzentrum im Swatch-Format kann auch diesmal vom Spieler selbst programmiert werden. Eine 3-D-Simulationsequenz integrierten die Programmierer angeblich nur zur Entspannung und um für noch mehr Abwechslung zu sorgen, in das komplexe B.A.T.-Universum.

Auf das komplexe Rollenspiel-Adventure-Gemisch müssen die computerspielenden Science-fiction-Fans wohl noch ein wenig warten. Wenn das fertige Produkt schließlich gegen Ende des Jahres erscheint, dürfen sich dafür die meisten unter ihnen freuen: Bis auf den C64 wird jedes gängige System mit einer Umsetzung bedient. wj

Der harte Kern des B.A.T.-Entwicklerteams (Philippe Derambure, Herv Lange, Oliver Crosot und UBIs charmante Pressesprecherin Carol) in von Künstlerhand erstellter, futuristischer Büroumgebung



Auch der zweite Teil der B.A.T.-Rollenspielerie ist grafisch in eigenwilligem Endzeitstil gehalten (MS-DOS/VGA)



Zwei Magic-Land-Monster unter der Lupe: Das Pentagramm im Vordergrund ist der strategisch wichtigste Punkt jeder Insel.



Dieser Starush-Held mit einem Vehikel der mittleren Ausbaustufe hat nur wenig Chance gegen den mächtigen Feind

TREX WARRIOR

22nd CENTURY GLADIATOR

Obwohl sich das Gütersloher Softwarehaus Thalion mittlerweile verstärkt auf die Entwicklung anspruchsvoller Rollenspiele konzentriert, ist das Thema "Action" dort noch nicht gestorben. Die 3-D-Ballerei "Trex Warrior" kommt noch diesen Herbst.

Spiele mit ausgefüllter Vektorgrafik gibt es viele — nach Ansicht von Thalion-Chat Erik Simon schossen die meisten jedoch am eigentlichen Ziel (Spieldaß und Motivation) weit vorbei. Die komplexen 3-D-Welten sind (z.B. bei Star-glider) zu weit gefaßt, viele Gegner müssen mühevoll gesucht werden, während sie bei "konventionellen" Ballerspielen vor dem Laser des Spielers Schlange stehen. Thalion ver-

sucht nun, ein Spiel zu schaffen, das zwar gänzlich in schneller 3-D-Grafik gehalten ist, bei dem jedoch trotzdem das Arcade-typische Action-Feeling nicht im Vektorenraum verlorengeht.

Das Ergebnis dieser Überlegungen heißt "Trex Warrior" und entsteht momentan auf dem Amiga und dem Atari ST. Die gesamte Handlung von Trex Warrior findet hinter den Mauern von insgesamt fünf

verschiedenen Arenen statt: So wird die Spielfläche begrenzt und alle Objekte sind tatsächlich immer gleichzeitig sichtbar.

Der Spieler ist ein Gladiator, der — hinter den Armaturen eines futuristischen Fahrzeuges — hintereinander die verschiedensten Robotgegner aufs Kreuz legen muß. Da man es so mit jeweils nur einem Feind zu tun hat, das Spiel jedoch herausfordernd wie jede andere Ballerorgie sein muß, knobelten die Thalion-Jungs ein paar gemeine Kampftaktiken aus. Es gibt hüpfende und herumschwebende Gegner, wild ballernde Killerroboter und bezaubernde taktierende Cyborg-Gladiatoren. Der Spieler muß die typischen Merkmale seines jeweiligen Gegners erkennen und flink darauf reagieren. Durch einen speziellen Stereosoundtreiber soll er deshalb auch akustische Unterstützung erhalten: Thalion plant, dem Helden über Kopfhörer nicht nur eine simple Rechts-Links-Verschiebung der Sounds zu bieten, sondern einen akustischen Kampfhintergrund komplett mit Phasenverschiebung und Dopplereffekt.

Auch in technischer Beziehung muß sich Trex Warrior

hinter der Konkurrenz nicht verstecken. Schnelle 3-D-Routinen und die Fähigkeit des Programms, viele Objekte gleichzeitig zu verwalten, dienen jedoch nicht dem Selbstzweck, sondern allein der Spielbarkeit und dem Spaß, den Trex Warrior dem Käufer voraussichtlich ab Oktober bereiten soll. **wi**



Light my Fire: Der heldenhafte Alter ego wird dem Spieler in verschiedenen Intro-, Zwischen- und Endsequenzen nähergebracht.



On the road: Vor solch romantischem Hintergrund endet die erfolgreiche Gladiatorenkarriere.



In der Arena geht's rund: Versteckte Extras, gemeine Fallen und gewitzte Gegner sorgen für Spannung und Abwechslung.

PHILIP MORRIS LIGHT AMERICAN

a>\ read.me and play to win

14 Tage Tokio oder Computer-Equipment im Wert von 10.000 DM

1 Während Sie die folgenden Zeilen entschlüsseln, stellen Sie fest, daß sich hier alles um ein Computerspiel dreht (EGA, VGA). Wollen Sie mitspielen?

- Nein, ich hasse dieses neumodische Zeug. • Ja, was denn sonst?

2 Herzlich willkommen. Sie werden also kostenlos die Diskette anfordern und am Ende einer ziemlich wilden Geschichte auf eine Adresse stoßen, unter der Sie eine zweite Diskette bestellen können. Was nun?

- Mir langt's, ich steige aus.
- Wenn schon, denn schon. Mit halben Sachen gebe ich mich nicht zufrieden.

3 Mutig, mutig. Auf einer Reise durch das Innenleben eines Computers finden Sie das Lösungswort. Wie reagieren Sie?

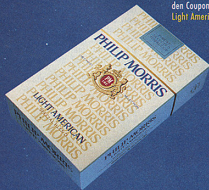
- Ich fühle mich als Champion, alles andere ist mir egal.
- Ich gebe die Botschaft sofort an Philip Morris weiter und nehme an der Verlosung teil.

4 Der Hauptgewinn ist entweder Computer-Equipment im Wert von DM 10.000 oder ein Trip zur Software-Fachmesse in Tokio. Wie finden Sie das?

- Danke, kein Bedarf. • Find' ich gut.

5 Sie sind dabei, diese Anzeige zu verlassen. Wollen Sie das wirklich?

- Ja, ich will hier raus. • Nein, ich schneid' den Coupon aus und schicke ihn an Philip Morris Light American, Postfach 12 60, 3352 Einbeck.



Ja, ich will die Diskette. Kostenlos und IBM-kompatibel.

☐ 3,5" ☐ 5,25" ☐ Frau ☐ Herr (Bitte ankreuzen)

Name: _____

Vorname: _____ Alter: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Meine Cigarettenmarke: _____

Telefon: _____

☐ Ich möchte auch weiterhin interessante Aktionen kennenlernen und in Kontakt bleiben. Ich bin einverstanden, daß dazu meine obigen Daten in Ihrem Computer gespeichert und verarbeitet, nicht jedoch an Dritte weitergegeben werden.

☐ Nein, ich bin an weiteren Aktionen nicht interessiert.

Mitmachen kann jeder ab 18 Jahren, ausgenommen Mitarbeiter der Philip Morris GmbH sowie deren Angehörige. Die Disketten können kostenlos angefordert werden, solange der Vorrat reicht. Einsendeschluß für die B. II. 1991 Postversand. Nach Lösung des Spiels wird unter allen richtigen Antworten Computer-Equipment im Wert von DM 10.000 oder eine Reise zur Software-Fachmesse in Tokio verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

pp

Made in GERMANY

Deutsche Softwarehäuser und Programmerteams haben es angesichts des übermächtigen internationalen Konkurrenzdrucks schon immer ein klein wenig schwerer gehabt. Glücklicherweise zeigen findige deutsche Software-Kleinunternehmen einen zähen Überlebenswillen. Eines der momentan weniger bekannten Labels in der deutschen Spielerszene ist die kleine unabhängige Firma Attic.

Der Chef, Guido Henkel, Guido Henkel ist hierzulande bekannt durch deutsche Text-Adventures wie "Hellowin", "Ooze" und "Drachen von Laas". Neuster Streich der dynamischen Crew um Guido Henkel ist das Rollenspiel "Spirit of Adventure", das über Starbyte vertrieben wird. Vor gut einem Jahr wurde das Attic-Label von Guido Henkel und seinem langjährigen Programmierkumpen Hans Jürgen Brendle ins Leben gerufen. Kurz darauf stieß Jochen Hamma dazu.

Im lauschigen Kleinstädtchen Albstadt hat sich eine neue deutsche Softwarefirma etabliert. Das Label Attic wurde von keinem Unbekannten ins Leben gerufen. Michael besuchte die Crew.

Nach einigen unangenehmen Erfahrungen mit früheren Vertriebspartnern stellte sich Attic auf die eigenen Füße. Hier wird momentan nicht nur programmiert, sondern auch der Vertrieb, wie beispielsweise beim Adventure "Drachen von Laas", selbst übernommen. Mit ihren neuen Spielen löst sich Attic allerdings von dem

"Die machen ja eh nur Text-Adventure"-Schema. Neben einem neuen Jump 'n' Run-Spiel und einem zünftigen Ballerspiel soll noch in diesem



Umwelt wird großgeschrieben: Der Held muß Pixelmüll entsorgen.

Jahr, allerspätestens Anfang nächsten Jahres, die Computerversion des deutschen Rollenspielsystems "Das schwarze Auge" erscheinen. mh

POWER PLAY: Warum habt ihr Euch entschieden, Euren Vertrieb selber zu übernehmen?

Guido Henkel: Das hatte eigentlich einen sehr einfachen Grund. Wenn du den Vertrieb selbst machst, hast du den Vorteil, daß der Verdienst pro Spiel etwas höher liegt. Das kommt letztendlich den Programmierern zugute, die ja teilweise ein Jahr oder länger an einem Projekt sitzen. Hast du Zwischenvertrieb, bleibt da mehr Geld hängen, und der Programmierer bekommt für seine harte Arbeit weniger.

POWER PLAY: Aber ist es nicht ein Nachteil, keinen großen Vertriebspartner zu haben?

Guido Henkel: Nein. Angenommen, wir verkaufen von einem Programm nur die Hälfte der Stückzahlen, die wir bei einem offiziellen Vertrieb erzielen würden, bleibt in etwa das gleiche für das Programmerteam übrig.

POWER PLAY: Also war es nur ein finanzieller Grund?

Guido Henkel: Nein, nicht allein. Wir wollen hier ein ähnliches Modell aufbauen, wie es beispielsweise die Bitmap Brothers in England schon getan haben. Die haben sich ja auch mit dem "Renegade"-Label selbständig gemacht. Ein weiterer Vorteil ist, daß die Leute, die ein tolles Spiel gemacht haben, die Lorbeeren dafür einsacken und nicht die Vertriebsfirma. So was ärgert mich persönlich. Schau es dir an: Meistens steht doch auf den Verpackungen in riesen Lettern der Name des Vertriebs. Aber wer das Spiel nun tatsächlich gemacht hat, steht meistens nicht, oder nur sehr klein drauf.

POWER PLAY: Ihr habt ja einiges an Projekten geplant. Wie schafft ihr das eigentlich?

Guido Henkel: Zum einen haben wir acht freie Mitarbeiter, zum anderen hoffe ich, daß unser Modell Schule macht und wir dadurch regen Zulauf bekommen. Wir suchen immer noch neue Leute.



Es darf geballert werden: das neue Actionspiel von Attic



Die drei "Köpfe" von Attic: Guido Henkel, Hans Jürgen Brendle und Jochen Hamma

Reisen Sie mit uns in die Welt von King's Quest V...

SIERRA

ab sofort bei
BONICO

Natürlich mit
deutscher Anleitung!



...und bringen Sie Ihre Familie mit!

Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche
und wundersame Welt von King's Quest V

Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise
gehen. Begleiten Sie König Graham und Cedric,
die sprechende Eule, auf deren Reise durch den
unheimlich anmutenden Dunkelwald und durch
schrecklich heiße Wüsten, über hohe Gebirge und
Meere, auf der Suche nach seiner Familie, der
königlichen Familie von Davenport. Die lebhaften
Spielszenen, lebensechte Animation und der
atemberaubende Soundtrack führen Sie
auf eine fabelhafte Reise in eine andere Welt.
Wo die Darsteller tatsächlich mit Ihnen sprechen
— und zwar jeder Charakter mit seiner
eigenen Stimme. Sie brauchen nichts
einzutippen ..., was besonders die jüngeren
Mitreisenden lieben.

Erforschen Sie die bezaubernde Welt von
King's Quest V und entdecken Sie den
Grund, weshalb mehr Computerspieler
die King's Quest-Serien gespielt haben
als irgendein anderes Computerspiel.

SIERRA

© is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1995. All rights reserved.

BONICO

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

NIPPON CORNER

Der Blick ins Land der aufgehenden Sonne enthüllt immer wieder die eine oder andere Programmparade. Gerade die komplexeren (und damit für Rollenspiel-, Strategie- und Adventurefans. Interessanten) Spiele haben jedoch einen Haken: Ohne Japanischkenntnisse geht oft nichts — oder zumindest einiges vom ersehnten Spielspaß verloren. Ab dieser Ausgabe wollen wir einen Blick auf die für uns Europäer schwerer verständlichen Spiele werfen. Wir sagen Euch, ob Importmodule trotz unangenehmer Anhäufung fremder Schriftzeichen Ihr Geld wert sind, oder ob man ohne abgeschlossenes Japanologiestudium nicht einmal über das Titelbild hinauskommt.

Frisch eingetrudelt ist das Super-Famicom-Rollenspiel **Gadulin**. Im Stil des Konkurrenzkillers "Phantasy Star II" von Sega steuert Ihr eine vierköpfige Heldentruppe über eine Landschaft und durch Dungeons, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Prügelei mit finsternen Monstern gehört ebenso zum Alltag wie Einkäufe in Zubehörshops und Gespräche mit anderen Spielfiguren. Trotz der Sprachbarriere ist **Gadulin** mit etwas Fantasie und der beliebten "Try and Error"-Methode zu spielen. Zwar bleiben bei diversen Menüs und Gegenständen und bei zahlreichen Zaubersprüchen einige Fragen offen, aber das meiste hat auch ein Nicht-Japaner recht schnell raus. Größtes Manko des Sprachverständnisses: Die Geschichte und alle Hinweise, die freundliche Spielfiguren während des Spieles geben, bleiben im Sprachgewirr stecken.

Auch für das Mega Drive gibt es inzwischen einige Rollenspiele bzw. Grafik-Adventures, die zwar hübsch aussehen, aber durch japanische Schriftzeichen vor dem Kauf warnen. Bedenkenlos zugreifen kann man bei **Lung Raiser**, einem

Strategieepos des "Gynoug"-Herstellers NCS, das in Deutschland auch unter dem Namen "Long Raiser" angeboten wird. Der Top-4-Versand in Stuttgart verkauft das Modul übrigens mit deutscher Anleitung, die den Einstieg gehörig erleichtert. Worum geht's? Als Sohn eines fiktiven Königs versucht man, das zerschlagene Großreich des Vaters dem grimmigen Erzeind wieder zu entrichten. Jedes Szenario des Spiels stellt eine besonders wichtige Schlacht des Feldzuges dar. Je nach Kriegsgeschick führt der Spieler ein bis maximal acht Ritter, Zauberer und Fürsten mit dazugehörigen Einheiten in den Kampf. Es gibt jedoch auch Armeen und Helden, die nicht vom Spieler gesteuert werden, jedoch trotzdem auf seiner Seite kämpfen und Monster, die vollkommen neutral von Gut und Böse ins Geschehen eingreifen. Obwohl die Entwickler an so gut

wie alles dachten und **Lung Raiser** zu einem komplexen Strategiespiel nahezu ohnegleichen machten, ist der Titel sehr spielbar. Da es logisch und glänzend durchdacht ist, haben auch deutsche Strategie-Cracks das System schnell durchschaut.

Fazit: Schade, daß man die Dialoge der Akteure nicht versteht; nimmt man diesen Ab-

strich an der Spielatmosphäre in Kauf, erhält man brillante Langzeitunterhaltung; bis zur finalen Schlacht wird man mit grandiosen Gags und Wendungen überrascht und unterhalten. Übrigens: In der dritten Ausgabe unseres Konsolen-Magazins "VIDEO GAMES" findet Ihr sowohl einen vollständigen Test als auch einen umfangreichen Players-Guide zu diesem Spitzenmodul.

Trotz japanischer Texte noch gut spielbar ist auch **Wolf-teams ("Axis") Arcus Odyssey**, das momentan ebenfalls vom Stuttgarter Top-4-Versand angeboten wird. Ein oder zwei Spieler steuern bis zu vier typische Rollenspielhelden (Zauberer, Amazone, Ritter etc.) durch Dungeons und Höhlensysteme, über Pyramiden und Turmbauten. Wie das Robot-

Kampfsystem "Axis" vom gleichen Hersteller, ist die gesamte Spiellandschaft in "isometrischem 3-D" gehalten (man sieht seine Spielfiguren also von "schräg oben"). Zaubersprüche und magische Waffen, Monster, Fallen und Gefahren — alles, was das Herz des Fantasy-Fans begehrt, findet sich in **Arcus Odyssey**. Schade nur, daß wir wegen der japanischen Anleitung und einiger Bildschirmtexthe das Spiel wahrscheinlich immer noch nicht ganz kapiert haben.

Sigmars **Psyblade** macht es dem Mega-Drive-Besitzer ohne Japanischkenntnisse schon schwieriger: Wer sich an der Bilderpracht dieses aufwendigen Grafik-Adventures mit Action-Einlagen erfreuen will, muß sich durch verständliche Menüs, Texte und Dialoge in masse kämpfen. Wir raten: Wartet, bis das spielerisch interessante Modul mit englischer Sprache auf den Markt kommt. In der Importversion macht es wenig Freude. *mh/wl*



Der Charakterbildschirm einer **Gadulin**-Spielfigur (Super Famicom)



Starke Rollenspieleinflüsse gibt's im Action-Adventure "Arcus Odyssey"



Die **Arcus**-Landschaften sind fantasievoll und abwechslungsreich



Spielkomfort: Die Übersichtskarte ist nur eines von vielen erfreulichen Details.



Monster in Massen bietet das Super-Famicom-Rollenspiel "Gadulin" (Super Famicom)



Trotz japanischer Sprache hat man den Zweck der **Long Raiser**-Menüs schnell kapiert

Musik in Spielen hat die Statistenrolle längst über Bord geworfen. Wurden wir noch vor einigen Jahren mit nichtssagenden Weisen vollgedudelt und mit piepsenden Soundeffekten genervt, umschmeicheln nun kernige Trommelwirbel und bombastische Heldenhymnen das Ohr des Spielers.

Hat der Actionspieler das Versteck des Endgegners ausfindig gemacht, wird die Musik unruhig. Düstere Klangwolken stimmen auf die Entscheidungsschlacht ein. Erforscht der Rollenspieler gefährliche Dungeons, hört man unheimliche Notengebilde aus den Lautsprechern strömen. Keine Frage, Spielesoundtracks sind erwachsen geworden. Vorbei die Zeit, in der Programmierer "mal schnell noch 'ne Musik komponiert haben". Vorbei die Zeit, in der gerade mal ein oder zwei Lieder in einem Spiel vorkamen. Vorbei die Zeit, in der Musik nur Nebensache war. Schluß mit dem Notennirwana.

Musik hat den Spieler auf Gefahren aufmerksam zu machen, hat ihm Angst einzufüllen, hat ihn Zufriedenheit spüren zu lassen, muß ihn in eine Traumwelt versetzen. Dank den enormen Soundfähigkeiten moderner Spielmaschinen wurden den Entwicklern die entsprechenden Werkzeuge in die Hand gegeben. Heutzutage hat kein ernstzunehmendes Programm weniger als ein halbes Dutzend verschiedene Melodien zu bieten. Von Soundeffekten ganz zu schweigen.

Bei den Computern hat Commodore schon immer in Musik investiert. Zu seiner Zeit bot der C64 einen absolut konkurrenzlosen Soundchip, der selbst neuen Musikgeneratoren noch das Fürchten lehrt. Im Amiga werkelt die konsequente Weiterentwicklung — diesmal in Stereo. Selbst für den tristen Piepser im PC wurde Abhilfe geschaffen. Am verbreitetsten sind Ad-Lib- und Soundblaster-Karten. Gut betuchte MS-DOS-Besitzer legen sich das noble Roland-Board zu — Musik in Synthesizerqualität ist ihnen sicher. Weniger zu lachen bzw. zu hören haben dagegen die Atari-ST-Fans. Drei mickrige Blechstimmen lassen kaum Hörgeuß zu. Ähnlich ergeht es den Master-System-Jüngern. Hier bringen selbst vier Stimmen kaum Besseres zustande. Sega hat allerdings aus Erfahrung gelernt und dem Mega Drive einen prima Soundchip gegönnt.

TNN MEISTER

In Deutschland staunt der Fachmann, wundert sich der Laie, in Japan gehören sie zum Musikalltag: Soundtracks zu populären Spielen. **POWER PLAY** hatte das Ohr am Puls der Spielezeit.

Die drei Handheld-Konsolen wurden den Notwendigkeiten entsprechend ausgerüstet: guter Sound in Stereoqualität. Den musikalischen Vogel schießt derzeit das Super Famicom ab. Originalgetreue Klänge zaubert bislang kein anderes System hervor. Gegenüber dem NES hat Nintendo hier kompetent zugelegt.

Eine neue Dimension von Spielermusik wurde von NEC mit dem CD-ROM für die PC-Engine präsentiert. Digitale Sprache und Musik direkt von der CD zur Untermalung der Bildschirmaktivitäten — ein Traum wurde Wirklichkeit. In Kürze zieht Sega nach, wenn das CD-ROM fürs Mega Drive endlich auf den Markt kommt.

Die verantwortlichen Musiker unter den Computer-Freaks haben sich natürlich über die erweiterten Möglichkeiten außerordentlich gefreut und sie auch genützt. Kein Wunder, daß sich im Lauf der Zeit immer mehr Leute besonders für Spielermusik interessieren.

Bereits vor einigen Jahren

meerscheinungen, hat sich die Situation heute gänzlich geändert. Beinahe zu jedem erfolgreichen Spielletitel ist eine CD erhältlich. Neben dem Originalsound der entsprechenden Konsole enthalten die meisten Silberlinge sogenannte "Arrange"-Versionen von bestimmten Liedern. Dies bedeutet, daß die Komposition mit einem richtigen Orchester oder einer Band nochmals unter Profiführungen eingespielt wurde.

Auf der nächsten Seite stellen wir acht interessante CDs vor, die dank dem CWM-Verband und Dynatex auch bei uns zu haben sind. Sie kosten zwischen 40 und 50 Mark. In Zukunft besprechen wir neue CDs dieser besonderen Art in unserer Medien-Rubrik, wo auch "normale" Musik-CDs vorgestellt werden. mg

Meistermusiker und Sängerknaben

System	Soundkanäle	Ausgabe	Wertung
C64	3	Mono	gut
Amiga	4	Stereo	sehr gut
Atari ST	4	Mono	ausreichend
MS-DOS pur	1	Mono	mangelhaft
MS-DOS mit Ad-Lib	11	Mono	gut
MS-DOS mit Soundblaster	12	Stereo	sehr gut
MS-DOS mit Roland	32	Stereo	hervorragend
Mega Drive	10	Stereo	sehr gut
Super Famicom	16	Stereo	hervorragend
PC-Engine	6	Stereo	sehr gut
Master System	4	Mono	ausreichend
NES	5	Mono	gut
Game Boy	4	Stereo	gut
Lynx	4	Stereo	sehr gut
Game Gear	4	Stereo	gut

Die Wertungsskala: hervorragend, sehr gut, gut, befriedigend, ausreichend und mangelhaft.

BONICO-NEWS

Wußten Sie, daß

Columbus erst einige Jahrhunderte nach den Wikingern Amerika entdeckte und daß er bis zu seinem Tode glaubte, einen Seeweg nach Indien gefunden zu haben? Nach ihm kamen die Conquistadoren, spanische Seefahrer, die Amerika eroberten. In **CONQUESTADOR**, dem neuen Spiel von GDG, schlüpfen bis zu vier Spieler in die Haut der Forscher und Eroberer, deren Ziel es ist, auf dem Planeten Paradise neue Kontinente zu entdecken und zu erschließen.

Neben dem Abenteuer erwartet Sie bei **CONQUESTADOR** eine Topgrafik, individuell bestimmbare Schwierigkeitsgrade, starke Computergegner, die für anhaltenden Spielspaß sorgen – und das alles komplett in deutscher Sprache!

...man fremde Städte am besten auf Rollschuhen erkundet? Das selbe ist bei Taschengeldaufbesserungsspielen per Botengang der Fall. Allerdings ist man auf diese Art in seiner Gesinnung, arg gefährdet, denn rücksichtslose Motorradrocker und Autofahrer haben es sich zum Hobby gemacht, harmlose Rollschuhfahrer zu plätten. Außerdem hat der Straßenbau-Minister wieder zu wenig Geld für die Stadt übrig gehabt, was sich in der Qualität der Straßen äußert.

So jedenfalls ist es bei **ROLLING RONNY**, dem neuen Spiel von STARBYTE SOFTWARE. Fun! Low! erwarten Ronny auf seinem Weg zu Geld und zur nächsten Bustrasse. Muntere Melodien, kunterbunte Comic-Gratik und knallharte Roller-Skate-Action unterhalten Sie bei **ROLLING RONNY**.

... Wein ursprünglich aus Italien zu uns kam? Die Römer, die zu Zeiten von Julius Caesar in Germanien weilten, brachten ihn mit aus ihrer warmen Heimat. Seitdem sind deutsche Weine weltbekannt – und beliebt.

Doch wer weiß schon, wie der Wein in die Flasche kommt? Das sagt Ihnen nun **WINZER**, die neue Wirtschaftssimulation von STARBYTE – und das garantiert „allohohrei“!

Pflanzen Sie den Wein an, hegen und pflegen Sie ihn; passen Sie auf, daß er nicht von Ihren netten Kollegen auf die eine oder andere Weise in seinem Wachstum behindert wird. Geld nämlich verdienen Sie nur, wenn Sie Ihren Wein auch verkaufen können. Der sollte natürlich von guter Qualität sein, oder Sie lassen sich nicht erwischen – beim Panschen.

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle **BONICO**-Spiele
haben eine deutsche
Anleitung.

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!



R-Type II

Die Musik zum Actionhit hat Dynamik und Witz. Die Arrange-Version des Titelthemas ist brillant eingespielt und auch klanglich faszinierend. Die restlichen "R-Type II"-Stücke wurden dagegen akustisch ziemlich mies auf CD gebannt. Außerdem tummeln sich die Lieder von dem hier weniger bekannten Ballerspiel "Xmutilly" auf dem Silberling. Die Stücke sind ebenfalls originalgetreu, hören sich aber im Vergleich zu den R-Type II-Weisen nicht so dumpf an. Kompositorisch sind sie ebenfalls eine Ecke besser.

20 Tracks / 55:13 Minuten
POWER-WERTUNG:
befriedigend



Gradius III

Gleich vorneweg: der "Gradius-III"-Soundtrack ist das Beste, was ich an Spielermusik je gehört habe. Sämtliche Stücke sind in phänomenalen Arrange-Versionen auf der CD. Gegenüber diesen Einspielungen verblasen selbst viele sündhaft teuer produzierte Filmsoundtracks. Komposition, Orchester, Klangqualität – einfach faszinierend. Wer die CD hört und von der Materie wenig Ahnung hat, wird dies niemals für Musik zu einem Computerspiel halten. Gradius III ist momentan die Referenz-CD für Spielesoundtracks.

8 Tracks / 47:49 Minuten
POWER-WERTUNG:
hervorragend



Parodius

Die CD zur prächtigen Ballerspielparodie von Konami hält größtenteils, was der Name verspricht. Die witzigen, teils abgedrehten Stücke sind größtenteils im Originalsound auf der CD, hören sich aber frisch und gar nicht verstaubt an. Moderne Versionen von Klassiktiteln finden sich ebenso wie fetzige Disconummern. Der einzige Arrange-Track ist mal wieder das Highlight – klanglich wie musikalisch. Für Selbst-Sampler bietet ein gut sieben Minuten langer Track mit Dutzenden von Soundeffekten reichlich Beute.

36 Tracks / 47:09 Minuten
POWER-WERTUNG:
gut



Double Dragon II

Auch wenn Ihr die Originalsongs des Prügelspiels "Double Dragon II" wenig beachtet habt, die Arrange-Versionen sind um so exzellenter. Anfangs klimpert ein paar Sekunden der Soundchip, das einsetzende Orchester drängt diesen jedoch dezent in den Hintergrund. Alle 13 Lieder wurden neu eingespielt und klingen nicht schlechter als "gut bürgerliche" Synthesizermusik. Da technisch keine Probleme auftauchen (sehr gute Klangqualität), reiht sich Double Dragon II in die Oberklasse der Import-CDs ein.

13 Tracks / 37:20 Minuten
POWER-WERTUNG:
sehr gut



Mega Drive: Best Selection

Auf dieser CD tummeln sich die besten Lieder von Mega-Drive-Highlights wie "Super Shinobi", "Afterburner" und "Super Monaco Grand Prix". Da alle Songs Originalversionen sind und in keiner Weise aufgepeppt wurden, kann die Klangqualität logischerweise nicht vollends überzeugen. Dummerweise hat man nicht die besten Mega-Drive-Songs ausgewählt. Für absolute Fans sicherlich ein Genuß, Normalspieler sollten sich an CDs mit vielen Arrange-Stücken halten.

26 Tracks / 53:35 Minuten
POWER-WERTUNG:
befriedigend



Game Boy Music

Vier Game-Boy-Hits, allesamt von Nintendo, geben sich auf dieser CD die Ehre. Wer von der Musik zu "Super Mario Land", "Golf", "Tetris" und "Solar Striker" nicht genug bekommen kann, der liegt hier richtig. Die meisten Lieder sind in der Originalfassung zu hören, selten mischt sich eine Arrange-Version darunter. Die Klangqualität ist passabel, einige Songs lassen allerdings kompositorisch viel zu wünschen übrig. Ähnlich wie die "Mega Drive: Best Selection" sollten bei dieser CD nur Freaks zugreifen.

13 Tracks / 46:21 Minuten
POWER-WERTUNG:
gut



Namco Video Game Graffiti 7

Neben dem "Dragon Spirit"-Nachfolger "Dragon Saber" tummeln sich u.a. die Songs zu "Burning Force" und "Steel Gunner" auf der CD. Gelegentlich eingestreute Soundeffekte sorgen für Abwechslung. Da zudem größtenteils Originallieder zu hören sind, wird auch klanglich wenig Berausendes geboten. Eingedenk der mäßigen Komposition ist Namcos Musikmix nur eingeliechten Fans ans Herz zu legen. Viel Masse, wenig Klasse — und ein paar Noten zum Nachklappern im Begleitheft.

9 Tracks / 56:39 Minuten
POWER-WERTUNG:
ausreichend



S.S.T. Band Live

Wenn Japans Kids reihenweise in Ohnmacht fallen, dann nicht, weil Michael Jackson ihnen die Hand schüttelt, sondern die "S.S.T. Band" Videospieldhits auf der Showbühne interpretiert. Auf ihrer Live-CD wurden zehn bekannte Sega-Songs kraftvoll, dynamisch und kompetent aufbereitet. Gitarren, Synthesizer und Drums bilden den musikalischen Teppich. Gesungen wird zum Glück nicht. Wer halbwegs mit den Spielen vertraut ist, der wird seine Freude an der technisch einwandfreien CD haben.

10 Tracks / 55:31 Minuten
POWER-WERTUNG:
sehr gut

BOMICO-NEWS

Ein Wort in eigener Sache:

In den letzten Jahren zeichnet sich ein neuer Trend in Sachen "Computerspiel" ab. Es ist dem "ernsthaften" Spieler wichtiger geworden, hin und wieder spielerisch seinen Wissenshorizont zu erweitern als immer auf gefährliche Aliens und brutale Verbrecher zu ballern.

Spiele wie **NAM** (Vietnam), **SIM CITY** und **SIM EARTH** sind Beispiele für diesen positiven Trend, die auch im Geschichts- und Erdkundeunterricht der Schulen Verwendung finden können. Diese Spiele für noch mehr Spieler und Wissensdurstige schmackhaft zu machen, ist ein Ziel von BOMICO.

Darum freuen wir uns, Kontakte mit der Fachhochschule Köln geknüpft zu haben, wo Prof. Dr. Jürgen Fritz diese Spiele im Rahmen seiner Arbeit am Fachbereich Sozialpädagogik testet — und bewertet.

Seine Erfahrungen gibt er an seine Studenten weiter und — über viele unterschiedliche Medien — an Sie!

Auf gute Zusammenarbeit, Herr Professor!

Zugunsten der Spieler.

Zugunsten der Freunde von BOMICO.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle **BOMICO**-Spiele
haben eine deutsche
Anleitung.

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!

Doppel-Fee

Von den "Silkworm"- und "SWIV"-Programmierern erscheint in Kürze unter dem Storm-Label ein neues Plattformspiel. Die Jaleco Automationsumsetzung **Rod-Land** entführt den Spieler und zwei kleine Feen mit spitzen Ohren in gefährliche Türme. Ihr marschiert über zahlreiche Etagen und sammelt Blümchen als Bonusobjekte, die Eure Energie auffüllen. Die niedlichen Gegner werden mittels Zauberstab eingefroren und entsorgt. Rod-Land erscheint im September für Amiga, Atari ST und C64.



Solo für zwei

Die Competition-Pro-Joysticks sind die europaweit wohl bekanntesten und meistverbreiteten Steuerknüppel für Computerspieler und (sieht man von einem Teil der neuen



Red-Land: Ein Level mit verstärktem Putzig-Faktor (Amiga)

Das Joyboard Manix Deck im topmodischen Outfit

Competition Star ab) absolute Garant für Zuverlässigkeit und Widerstandsfähigkeit. Nun bekommt der Klassiker Verstärkung: Competition-Hersteller Dynamics stellt diese Monat einen vollkommen neu gestalteten Joystick in zwei ungewöhnlichen Variationen vor.

Manix Deck heißt die Board-Version: Als Konkurrent zu diversen Joyboards ist der Deck mit gewohnter Competition-Technik ausgestattet und mit allen üblichen Extras bestückt: Drei Feuerknöpfe, Dauerleucht- und LCD-Anzeigen finden allesamt auf dem Stick selbst Platz. Die von jeglichem Schnick-Schnack leergehaltene "Basis" ist mit Saugnapfen für bombenfesten Halt auf jeder Tischplatte versehen.

Für Aufsehen wird der Manix Twins sorgen: Bei ihm handelt es sich um ein "2-Hand-System", d.h. der Spieler hält in jeder Hand eine Komponente

des Sticks. Wahlweise wird mit der Linken oder Rechten geballert und mit der anderen Hand das Steuerkreuz bedient.



Die Zukunft des Sticks? Dynamics!

Twin macht Schluß mit verkrampten Handgelenken

Hat sich der Spieler an das neuartige Steuergefühl gewöhnt, darf er sich an Funktionstasten aus Silikongummi, temporärem und permanentem Dauerfeuer und über eine zweite Funktionstaste erfreuen, die der rechten Maustaste entspricht.

Beide Sticks werden im Handel für 40 bis 50 Mark (Twins) bzw. bis 70 Mark (Deck) für alle gängigen Computer- und Videospielsysteme erhältlich sein. w

Der erste Versand im Osten!

We make computers play

Software und Computerzubehör in großer Auswahl
für IBM-PC - AMIGA - CDTV - C 64 - ATARI - SCHNEIDER CPC

SUPERGAMES

	ATARI ST	AMIGA	PC
Lemmings	74,-	74,-	94,-
Space Quest IV	----	----	119,-
Turtles	----	79,-	94,-
Monkey Island	84,-	84,-	94,-
Monkey Island II			vorbestellen
Larry V			vorbestellen

Computerzubehör

Kabel, Busmouse, serielle Mouse, Scanner, Toner, Tastaturen, Trackball's, Joysticks, Papier, Etiketten, Farbhänder, Druckerständer, Diskettenboxen, Pad's

Disketten 5,25" 2D 4,50 DM, 5,25"HD 8,50 DM,
3,5" 2D 8,50 DM. 3,5" HD 14,50 DM

KATALOG KOSTENLOS ANFORDERN

New Age Gameware

Lange & Partner

Ribnitzer Straße 23, Ost-1093 Berlin

Tel.: 321 91 57

DYNAMIC SYSTEMS
HAUPTSTR. 104
A-8704 TRIEBEN

HALLO ÖSTERREICH!

Tel. 03615/2736

AUSTRIA

(14-18 Uhr Mo-Fr)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot?
Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem - Anruf oder Postkarte
genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalt erfüllt.
Wir bedanken uns im voraus für Ihr Vertrauen.

AMIGA/ATARI ST		GAMEBOY		IBNMS-DOS	
Battle Chess II	\$ 625.	GAMEBOY	\$ 1,390.	Casuals	\$ 720.
Castle Knight II	\$ 648.	Battlem		Chuck Y. Air Comb.	\$ 768.
Clash of Arms	\$ 648.	Super Mario I		F-14 Tomcat	\$ 768.
Duke Knight & L	\$ 748.	Chapter 2	\$ 589.	F-14 Tomcat	\$ 768.
Flight of Intruder	\$ 748.	Duck Tales	\$ 589.	Gawway II L. Fr.	\$ 768.
Golden Boonies	\$ 748.	Hot Wheeling	\$ 589.	Joust	\$ 768.
Inchworm II	\$ 748.	Kirby's Dream	\$ 540.	Jeopardy II	\$ 768.
P&G Tour Golf	\$ 698.	Mickey Mouse II	\$ 540.	Raided Tycoon	\$ 698.
Shadow Dancer	\$ 698.	Mini Wrestling	\$ 540.	Rock n Roll	\$ 698.
Sonic Boom II	\$ 798.	Super Mario Land	\$ 399.	Solo's of Adventure	\$ 698.
Tiger of Adventure	\$ 698.			Twinkl	\$ 648.

... HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ...
Wir führen außerdem noch: C 64, Sosa M. Drive, Hardware und Zubehör

BWZ - Elektronik Soft- und Hardware

Title	Area	ST	PC	Title	Area	ST	PC
Amuse Geddon	56.00	50.00		Poweranger	65.00	63.00	
Beastly	71.00	71.00	70.00	Realized Tutor	78.00		
Charming Master	67.00	67.00		Rose & Dr. EDVGA	84.00	84.00	
Eve of the Brondies	67.00	67.00	63.00	Secret Monkey Island	74.00	74.00	
F 15 Strike Force	85.00	85.00	74.00	Shadow of the Beast	58.00	58.00	
Force of the Schreckens	58.00	58.00		Shogun	84.00	84.00	
Force of Ovens EDVGA	84.00	84.00		Space Quest 4 EDVGA	74.00	74.00	
Indiana Jones Adv.	67.00	67.00	67.00	Sword of Samurai	81.00	81.00	
Killing Gunshots	84.00	84.00		Tantrix	26.00	26.00	
Legend of the Sea TMB	84.00	84.00		Tantrix	26.00	26.00	
Little Saint Larry 3	84.00	84.00		Ultima 6		80.00	80.00
Longman	58.00	58.00	68.00	USAS 2	71.00	71.00	70.00
Magic Isle	58.00			Win Commander			
PGA Tour Golf	58.00	58.00		Win Commander			

¹ = Deutsche Arbeitsgemeinschaft für Jugendberufshilfe (DAGJ)

Telefon 040 / 2509799 • Tägl. 0 - 24 Uhr

Über 1500 Spiele im Angebot – Gratiskatalog anfordern

EMT - Elektronik • Wandbeheb. Chaussee 21 • 2000 Harnburg 78 • Fax: 0410251 38 32

Würg!

Kennt Ihr den schlechtesten Film aller Zeiten? Den Streifen, der mit den meisten "Golden Turkey Awards" ausgezeichnet wurde und nach Meinung von Publikum und Kritik das Hinterletzte ist? Diese zweifelhafte Ehre wird **Plan 9 from Outer Space** zuteil. Regisseur Edward D. Wood hat diese Science-fiction-Pein 1958 mit äußerst spärlichen Mitteln in ein paar Wochen heruntergekurbelt. Die Kulissen wirken wie unfertige Laubsägearbeiten, die Schauspieler sind eine Schande ihres Faches und die Spezialeffekte eine einzige Lachnummer. Während der Dreharbeiten starb dann noch der Hauptdarsteller Bela Lugosi; er wurde durch ein Double ersetzt, das ihm in keiner Hinsicht ähnlich sah. Wie könnte es anders sein, Plan 9 hat es längst zum Kultstatus gebracht und sorgt in Programmkinos für regelmäßige Heiterkeitsausbrüche.

Was liegt näher, als diesen zweifelhaften Ruhm zu nutzen und ein Computerspiel zum



Die Kino-Artwork von Plan 9 from Outer Space

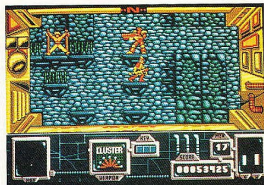
Film zu machen. Gremlin kündigt ein interaktives Adventure an, das alle "Höhepunkte" des Films in sich vereint und im Stil stark an ähnliche Cinemaware-Produkte erinnert. Wir dürfen uns an digitalisierten Filmausschnitten erheilen und natürlich eifrig in die Handlung eingreifen. Das Lachwerk erscheint im Herbst für Amiga und ST.

vw

Zeitknaller

Gleich durch fünf Epochen dürrt Ihr Euch in Electronic Arts **Zone Warrior** Prügelein. In diesem Plattformspiel mit starkem Adventure-Einschlag bekämpft Ihr Aliens, die sich in der menschlichen Frühgeschichte und Zukunft festgesetzt haben. In jedem Zeitabschnitt tretet Ihr mit dem "Ter-

minator"-Clon gegen typische Feinde an. Mit Eurer Superwumme legt Ihr Neanderthaler, ägyptische Mumien, Ritter und Kampfroborer flach. In den Plattform-Levels sind Schlüssel, Kartenteile und bessere Waffen versteckt. Zone Warrior erscheint in diesen Tagen für Amiga und Atari ST. vw



High-Tech im Mittelalter: Die Ritter in Zone Ranger sehen alt aus

Softworld



Super Nintendo

Gameboy

PC-Engine

Amiga-CDTV:

Grundgerät
Lemmings
Sim City

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Amiga:
Bartleson 2 (Deutsch)
Flights of the Intruder (Deutsch)
Langwerk 3.3
Speichererweiterung mit Uffs
abschließbar

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein Str. 73 8500 Nürnberg 40

Preisänderung und Drucken vorbehalten!

Telefax (0911) 447662

Inh. J. Osuna & M. Wallnig

0911/437474

Lizenzomania



Aus dem Weg: Ein "Out Run Europe"-Duell gegen eine original englische Taxiflotte (Amiga)

Zwei große Namen hat sich U.S. Gold für diesen Herbst noch aufs Programm gesetzt: Mit **Out Run Europe**, das schon vor Jahren einmal angekündigt wurde, erscheint der bereits dritte Teil der Raserserie. Vom Ferrari steigt der Spieler diesmal um aufs Yamaha-Motorrad; ohne blonde Begleitung und mit der gesamten Agenten- und Polizistenflotte der EG im Nacken flitzt er durch sieben europäische Städte und Landschaften.

Geht alles glatt, landet man schließlich im Mittelmeer — mit dem Turbo-Rennboot beendet man das manische Rennen um geheime Dokumente und haarsträubende Geschwindigkeitsrekorde.

Amiga-, ST- und C-64-Besitzer dürfen sich der (hoffentlich) rasanten Verfolgungsjagd in Kürze widmen.

Final Fight dürfte den meisten Lesern mittlerweile ein Begriff sein: Als Cody (karategestählter Schönlöcher) oder Haggar (bulliger U-Bahn-Schreck) legt man in einer futuristischen Großstadt die gesamte Unterwelt aufs Kreuz, demoliert in Bonusrunden Fahrzeuge und steigt mit dickhäutigen Endgegnern in den Ring. Am meisten Spaß machte **Final Fight** (bisher nur als Automat und in einer Super-Famicom-Version) zu zweit; dieser Modus ist laut U.S. Gold für die angekündigten Amiga-, ST- und C-64-Fassungen fest eingeplant. w/



Die Amiga-Version von **Final Fight** sieht der Automatenfassung verblüffend ähnlich



Auch auf dem C64 kann man voraussichtlich zu zweit antreten



Derber Geschmack vom Comic auf den Bildschirm: **Sturmtruppen**

Molto bene

Vom italienischen Softwarehaus Idea sah man hierzu-land bisher nur wenig — und was zu sehen war, gefiel nicht jedermann. Für Herbst plant Idea sechs neue Titel; vielleicht klappt's mit dieser Palette, die Herzen deutscher Computerfans zu erobern.

Zwei Sports Spiele stehen auf dem Programm: **Turbo Racers** für den Amiga erinnert ein wenig an *Psygnosis' "Nitro"*. Von oben sieht man seinen Flitzer, den man durch insgesamt 50

Fighter wird's nur für den Amiga geben. Das Actionspiel vor Fantasy-Background hebt den Spieler in den Sattel eines Flugdrachens. Mittels Magie und mannigfaltiger Waffen müssen 25 Dörfer (mit insgesamt 100 verschiedenen Höhlensystemen) von Monstern (diese entstammen wiederum 50 verschiedenen Rassen) gereinigt werden. Ab September könnt ihr losflattern.

Die eventuell umstrittenste Lizenz des Jahres kommt



Die Boxenmannschaft wuselt in **Ideas Power Racers**

Strecken bis in die Königsklasse Formel 1 lenken muß. Ab Oktober könnt ihr's zumindest versuchen. Über die geplante Fußballsimulation **Dribbling** schweigen sich die Italiener noch hartnäckig aus.

Clak Clak kommt für den Amiga, den PC und den C64 und ist ein interessantes Knobelspiel um Zahnräder und Farben. Der Spieler betätigt sich hier als Uhrbauer im Inneren derselben. **Dragon**

ebenfalls von Idea: In **Sturmtruppen** laufen die bekannten Landsar aus dem gleichnamigen Comic durch Schützengräben und Schlachtfelder, reißen tiefschwarze Witze und treiben allerlei Schabernack. Inhaltlich ist die actionlastige Umsetzung für C64 und Amiga sicherlich nicht jedermanns Sache. Ob sie technisch was taugt, erfahrt ihr im Test, der in einer der nächsten Ausgaben folgt. w/

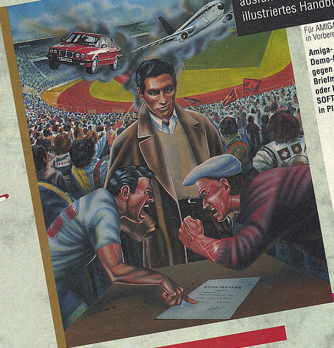
Wie bringen Sie Ihren abgewirtschafteten
Traditionsverein aus der dritten Liga in die
erste? Was tun Sie, um Schätze langfristig in
der europäischen Spitzenklasse zu etablieren?

Jetzt ist er da. Und Sie machen Bundesliga-Karriere.

Wie gehen Sie damit um, daß die paar Millimeter,
die zwischen einem knallharten Schuß an den
Innenposten und einem Tor liegen, über viele
Millionen entscheiden? Setzen Sie lieber auf
kontinuierliche Jugendarbeit oder kaufen Sie mit
vollem Risiko teure Stars? Wo machen Sie ihr
Geld - bei den Vertragsverhandlungen mit
Spielern, oder mit Wertpapieren? Bauen Sie ihr
Stadion aus oder setzen Sie auf den Verkauf von
Fernseh-Übertragungsrechten? Was machen Sie,
wenn Ihr Leistungsträger eigentlich seinen
Meniskusschaden auskurieren müßte und wie
reagieren Sie auf den Presserummel?

FEATURES:
Spannende Wirtschaftssimulation für 1-4
Spieler: Pokalauslosung, alle Europapokale
mit Verlängerung und Elfmeter-Schießen,
Wertverträge für Banden- und Trikotwerbung,
3D-animierte Verletzungsszenen, umfangreiche
verschiedene Torschützenliste, 36
Zeitungsmeldungen nach jedem Spiel,
detaillierter Ausbau des Stadions (Flutlicht,
Steh- und Sitzplätze etc.)

Manager Bundesliga Professional



In der Spielpackung:
2 randvolle Disketten,
farbiges DIN A 2 - Poster,
ausführliches und
illustriertes Handbuch

Für AMIGA, PC (Atari ST
in Vorbereitung.)

Amiga-
Demo-Diskette
gegen 5 DM in
Briefmarken
oder bar bei
SOFTWARE 2000
in Plön bestellen



AMIGA



AMIGA

Überall im guten
Fachhandel erhältlich.

SOFTWARE 2000

Simulation

Händlererschein von: Software 2000 - Lübecker Straße 10 - 2320 Plön/Holstein - Tel. 0 45 22/13 79

CHART

COMPUTER SPIELE



TITEL	HERSTELLER
1. Eye of the Beholder	SSI
2. Heart of China	Dynamix
3. Railroad Tycoon	Microprose
4. Chuck Yeager Air Combat	Electronic Arts
5. Jet Fighter II	Velocity
6. Lemmings	Psygnosis
7. Operation Desert Storm	Microprose
8. Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
9. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
10. Space Quest IV	Sierra



TITEL	HERSTELLER
1. Manchester United Europe	Krisalis
2. F-15 Strike Eagle II	Microprose
3. Hero Quest	Gemlin
4. Monkey Island	Lucasfilm Games
5. Lemmings	Psygnosis
6. Dizzy Collection	Code Masters
7. PGA Tour Golf	Electronic Arts
8. Creatures	Thalamus
9. Eye of the Beholder	SSI
10. Viz	Virgin

VIDEO SPIELE



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Sim City	Super Famicom	Nintendo
2. Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
3. Ultraman	Super Famicom	Banpresto
4. F-Zero	Super Famicom	Nintendo
5. SP Baseball	Super Famicom	Jaleco
6. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7. Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
8. SD... Gams	Game Boy	Jaleco
9. F1-Race	Game Boy	Nintendo
10. Augusta Golf	Super Famicom	T & E-Soft



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario Bros. III	NES	Nintendo
2. Tetris	Game Boy	Nintendo
3. Monopoly	NES	Parker
4. Teenage Turtles II	Game Boy	Konami
5. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6. Star Tropics	NES	Nintendo
7. Legend of Zelda	NES	Nintendo
8. F1 Race	Game Boy	Nintendo
9. Solstice	NES	Tradewest
10. Rescue Rangers	NES	Capcom

SPIELAUTOMATEN



TITEL	HERSTELLER
1. "Trivia-Quiz"	Sega
2. Street Fighter II	Capcom
3. Final Lap II	Namco
4. Drivers Eye	Namco
5. "Trivia Quiz"	Tello



TITEL	HERSTELLER
1. High Impact	Williams
2. Mad Dog McCree American	Laser Games
3. Race Drivin'	Atari Games
4. Street Fighter	Atari Games
5. Pit Fighter	Atari Games



TITEL	HERSTELLER
1. Street Fighter II	Capcom
2. Rad Mobile	Sega
3. Football Champ	Tecmo
4. Gun Force	Data East
5. Mad Dog Mac Cree	Atari Games

LESER-HIT

- | TITEL | |
|----------|------------------------------------|
| 1. (1) | The Secret of Monkey Island |
| 2. (3) | Lemmings |
| 3. (2) | Pirates |
| 4. (4) | Turrican II |
| 5. (5) | Wing Commander |
| 6. (6) | Sim City |
| 7. (16) | Turrican |
| 8. (19) | Eye of Beholder |
| 9. (8) | Zak McKracken |
| 10. (12) | indiziertes Spiel |
| 11. (7) | Indiana Jones and the last Crusade |
| 12. (12) | Dungeon Master |
| 13. (-) | Buck Rogers |
| 14. (13) | Ultima VI |
| 15. (17) | Kick Off II |
| 16. (11) | Space Quest IV |
| 17. (-) | Populous |
| 18. (-) | Castle of Illusion |
| 19. (-) | Red Baron |
| 20. (-) | Thunder Force III |

ATTACK

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Lynx mit zwei Spielen, das uns freundlicherweise von der Firma Atari in Raunheim zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Der Hauptpreis: ein Lynx mit zwei Spielen



Die Gewinner von Ausgabe 8

Je einen Game Boy haben gewonnen: Sascha Zöbler aus Wilkau-Hallau und Wolfgang Kerzendorfer aus A-Dietrich. Je ein Spiel geht an Annette Dinnel aus Worms, Edgar Kuntze aus A-Wien, Christian Lotz aus Erlangen und Tim Schwilmer aus Bonn.

LESER HITS

Amiga

1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Pirates
4. Turrican II
5. Eye of the Beholder

Atari ST

1. Monkey Island
2. Pirates
3. Lemmings
4. Dungeon Master
5. Powermonger

C 64

1. Turrican II
2. Pirates
3. Turrican
4. Zak McKracken
5. Last Ninja III

MS-DOS

1. Monkey Island
2. Wing Commander
3. Railroad Tycoon
4. Ultima VI
5. Space Quest VI

Handheld

1. Parodius
2. Super Mario Land
3. R-Type
4. Gargoyle's Quest
5. Tennis

Mega Drive

1. Castle of Illusion
2. Thunder Force III
3. Super Shinobi
4. Hellfire
5. Musha Aleste

Sega Master

1. Phantasy Star
2. Alex Kidd IV
3. Wonderboy III
4. R-Type
5. Columns

Nintendo

1. Snake Rattle N Roll
2. Probotector
3. Super Mario Bros. II
4. Simon's Quest
5. Zelda II



Atari Computer
Frankfurter Str. 69-91
6096 Raunheim

VERKAUFS HITS

1. Klax
Atari
2. Rygar
Atari
3. Blue Lightning
Epyx

4. Shanghai
Atari

5. Rampage
Atari

6. Slime World
Epyx

7. Road Blasters
Atari

8. Chip's Challenge
Epyx

9. Gauntlet
Atari

10. Warbirds
Atari

Einsame INSEL

Wing Commander
Joe Montana Football
Links
Wizardry
Welltris



Robert Giedt
Ist einer der Entwickler
der "Falcon"-
Simulationen von
Spectrum Holobyte.

PARADE

HERSTELLER

WIE LANGE DABEI

Lucasfilm Games	7. Monat
Psygnosis	6. Monat
Microprose	47. Monat
Rainbow Arts	4. Monat
Origin	8. Monat
Maxis	21. Monat
Rainbow Arts	13. Monat
SSI	2. Monat
Lucasfilm Games	35. Monat
Cinemaware	9. Monat
Lucasfilm Games	22. Monat
FTL	35. Monat
SSI	2. Monat
Origin	10. Monat
Anco	12. Monat
Sierra	2. Monat
Electronic Arts	26. Monat
Sega	1. Monat
Dynamix	1. Monat
Tecno Soft	3. Monat



KONAMI

WETTBE

QUARTH

1. PREIS

EINE REISE NACH
DISNEYWORLD

AUSSERDEM

GAME
BOYS

ZU
GEWINNEN



WERB

Wollt Ihr eine Reise nach Disneyworld gewinnen? Wer sich darunter nichts vorstellen kann: Disneyworld ist ein gigantischer Vergnügungspark mit rasanten Achterbahnen, witzigen Shows und so vielen Attraktionen, daß man sie kaum in einem Tag bewältigen kann. Gestiftet wird dieser Ausflug für zwei Personen (inkl. Flug und zwei Übernachtungen) freundlicherweise von der Softwarefirma Konami.

Pollert also Eure Englischkenntnisse auf, wärmt Eure Kamera vor, zückt den Griffel, denn mit etwas Glück und guten Kenntnissen der Spielszene könnt Ihr hier kräftig absahnen. Wie kommt man an die Traumreise? Ganz einfach.

Ihr müßt Euch lediglich ein wenig mit Konami-Spielen und vor allem mit "Quarth" auskennen. Wer's nicht kennt: Das Geschicklichkeitsspiel Quarth ist eine Art "Tetris-Andersrum" und bestens für Flinkfinger geeignet. Die Game-Boy-Version kann man zu zweit spielen, was den Spielspaß natürlich erheblich steigert. Und wir wollen jetzt wissen:

Was für einen spielerischen Knüller haben sich die Programmierer für den Zweispielermodus auf dem Game Boy einfallen lassen?

Wenn Ihr diese Frage richtig beantwortet, nehmt Ihr an der Verlosung von **zehn Game Boy mit fünf Konami-Modulen** teil. Wenn Ihr mehr wollt (sprich: **Die Reise nach Disneyworld**), müßt Ihr "nur" die Spiele erkennen, die auf diesen Bildschirmfotos abgebildet sind. Gemeinerweise haben wir ein gutes Stück herausgeschnippelt, so daß Ihr genau hinsehen müßt.

Das nächste und letzte Mal gibt's neue Fotos und eine neue Frage; dann werden alle richtigen Karten aussortiert und der Hauptpreis unter allen richtigen Einsendungen ausgelost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Einsendeschluß ist der 9. Oktober 1991. *al*

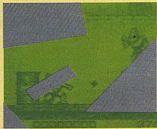
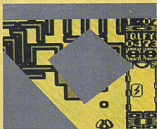
Hier noch einmal die Adresse Markt & Technik AG Redaktion POWER PLAY • Kennwort Quarth Hans-Pinsel-Straße 2 • 8013 Haar bei München



MAGIC KINGDOM® Park



Disney MGM-Studios Theme Park



Ganz einfach: Wir suchen die Namen der drei Spiele, die sich hinter den Abdeckungen verbergen.



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Michael, Martin, Heinrich, Anatol, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus: Grafik-, Sound- und **POWER-Wertung** dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten **POWER-PLAY**-Team diskutiert werden (und das nicht zu knapp).

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER-**

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle.
- den Zinse-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computer.



- die Grafikwertung: bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte: Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den Audio-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant". (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

Prädikat und die **POWER-Gurke**. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER PLAY-Gurke** gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte **PO-**

WER-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts!": Hütet Euch vor den Spielen, die mit

einer **POWER-Gurke** "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

... **Anatol Locker**

Sonic (Mega Drive), Bonks Revenge (PC-Engine), Deadline (MS-DOS)

... **Heinrich Lenhardt**

Sonic (Mega Drive), EA Hockey (Mega Drive), Superleague Manager (Amiga)

... **Michael Hengst**

GB Wars (Game Boy), Lemmings (MS-DOS), Hitchhikers Guide (MS-DOS)

... **Martin Gaksch**

EA Hockey (Mega Drive), Final Soldier (PC-Engine), Bonks Revenge (PC-Engine)

... **Volker Weltz**

Lemmings (MS-DOS), Sonic (Mega Drive), Final Soldier (PC-Engine)

... **Winnie Forster**

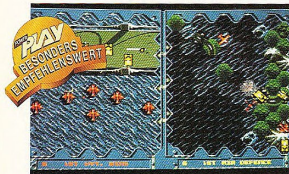
GB Wars (Game Boy), Long Raiser (Mega Drive), Nobunaga II (MS-DOS)

... **Boris Schneider**

Sonic (Mega Drive), Time Quest (MS-DOS), Lemmings (MS-DOS)

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Martin Gaksch mg					
Heinrich Lenhardt hi					
Michael Hengst mh					
Volker Weltz vw					
Winfried Forster wf					
Boris Schneider bs					

War without Tears



Der Bildschirm ist geteilt: rechts wird gekämpft, links gezogen (Amiga)

Battle Isle

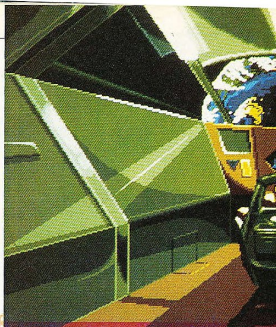
Vor zwei Jahren leitete ein Programm des japanischen Herstellers Hudson eine neue Strategiespielgeneration ein: "Nectaris" für die PC-Engine setzte einen Schlussstrich unter staubtrockene und bedienungs-unfreundliche Simulationen, mit denen sich bis dahin nur wenige Computer- und Videospieler anfreunden konnten. Da die PC-Engine jedoch bis heute in Europa nicht offiziell auf dem Markt kam, fand dieses (auch grafisch) wegweisende Programm leider nur wenige Spieler. Besitzer anderer Systeme mußten ebenfalls noch eine Weile warten, bis NCS schließlich mit "Game Boy Wars" und "Long Raiser" das Nectaris-erprobte System auch für Nintendos Handheld und das Sega Mega Drive auf Modul zauberte. In Deutschland war man jedoch seit dem Erscheinen von Nectaris ebenfalls nicht untätig: Das Mülheimer Softwarehaus legt diesen Monat das Strategiespielepos "Battle Isle" vor, das alle Vorzüge der japanischen Gegenstücke in sich vereint und für Amiga-Besitzer "joystickgerecht" präsentiert.

Eine knapp 50 Seiten lange Historie entführt den Spieler auf einen fiktiven Planeten. Dort wütet seit Jahren der "Skynet-Titan-Krieg": Skynet-Titan ist der Name eines paranoischen Computergehirns, der seine Truppen (die Bösen) gegen die Überreste einer einstmals hochentwickelten Kultur (die Guten) führt. Der Spieler ist mal wieder das AS im Armel der "Guten": 16 Hexfeld-Schlachten muß er gegen Sky-

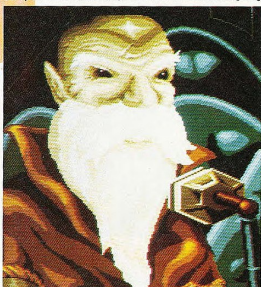
net Titan schlagen, der auf Wunsch auch von einem zweiten menschlichen Spieler gesteuert werden kann. Dann warten weitere 16 Gefechte auf eine Entscheidung...

Die beiden Parteien teilen sich den Bildschirm und können so ohne Wartezeiten gleichzeitig agieren. Solange sich der eine Spieler in der Move-Phase befindet und seine Truppen verschiebt, plant der andere seine Angriffe. Die entstehenden Gefechte werden ausgelöst, geplante Bewegungen gezogen; dann wechseln die beiden Parteien Move- und Attack-Phase.

Natürlich gibt es massenweise Fahrzeuge und Waffensysteme: Dem Heer stehen vom einfachen Kampfbroboter "Demon" bis zum schweren Panzer "Crusader 11" verschiedene Vehikel zur Verfügung. Luftwaffe und Marine können auf weitere zehn Hubschrauber, U-Boote, Zerstörer und Jäger zurückgreifen. Alle Einheiten werden in handlichen 6er-Packs ausgeliefert;



Der Spieler startet durch: Ein opulentes Intro führt in die Hintergrundgesch...



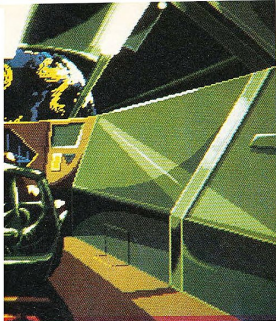
Der Rat der Weisen hat im Spieler den gesuchten Helden gefunden: Ein weiteres Bild aus dem Vorspann.



Als Belohnung für erfolgreich abgeschlossene Operationen gibt's solch bunte Zwischengrafiken



Auf Wunsch gibt's diese feine Übersichtskarte (rechte Seite)



des "Skynet-Titan-Krieg" ein.

mittels Fabriken und dem raren Allzweck-Rohstoff Aldinium können jedoch während einzelner Szenarien neue Einheiten gebaut und beschädigte repariert werden.

Die Fahrzeuge kontrolliert man über ein ausgefeiltes Icon-Cursor-System: Drückt man den Feuerknopf und gleichzeitig den Joystick in eine bestimmte Richtung, verändert sich der Cursor im Aussehen und in der Tätigkeit. Ein Auge-Icon läßt so z.B. eine Übersichtskarte erscheinen, ein Cursor in Form eines Ausrufezeichens signalisiert den Angriffsmodus und dient zum Kennzeichnen des Zieles. Die Tastatur benötigt man so nur zum Reset, zum Abspeichern und zum Ein- und Ausschalten der Hintergrundmusik bzw. -effekte.

Kommt es zum Kampf, kann

man die Erfolge und Mißerfolge seiner Truppen in einer Actionsequenz beobachten: Die beiden Parteien bewegen sich aufeinander zu und eröffnen das Feuer. Neben der Stärke der Waffen und der Panzerung entscheidet hier auch das Terrain über die Frage, wessen Einheiten im Kugelhagel schneller verdampfen.

Battle Isle ist mit allem erdenklichen Schnickschnack ausgestattet: Neben dem erwähnten Zwei-Spieler-Modus und der Möglichkeit, selbst mitten in einem Szenario abzuspeichern, gibt es Paßwörter, eine ellenlanges Intro, eine Endsequenz und die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Farbpaletten zu wählen. Ein 1. Weltkrieg-Szenario sowie eine Umsetzung für MS-DOS-Rechner sind ebenfalls bereits in Planung.

WV

Für die Strategie-Unter Euch, könnte mit der Veröffentlichung von "Battle Isle" Weihnachten und Ostern zusammenfallen. Zyniker könnten zwar mäkeln, daß das Grundprinzip kräftig bei der japanischen Taktikperle "Nectaris" abgekupfert wurde, aber das Programmiererteam aus dem Hause Blue Byte hat dem Spiel so viele eigenständige Features verpaßt, daß das Grundprinzip im Keim erwürgt wird. Zahlreiche und abwechslungsreiche Kampfgebiete, ein gigantischer Fundus an ausgeklügelten Truppenteilen und ein



Computergegner, der das Prädikat "Gegner" auch wirklich verdient, dürfen auch den härtesten Strategen zufriedenstellen. Grafisch präsentiert sich Battle Isle im für Taktikprogramme ungewöhnlich guten Gewand. Wer bislang bei Strategiespielen an magere Blockgrafik und nicht vorhandene Farbenvielfalt dachte, wird durch die pixelfein gezeichneten Bilder von Battle Isle angenehm überrascht. Battle Isle ist für mich persönlich eine Sternstunde der Computerstrategiespiele — wir wollen noch mehr davon.

Für Strategiefans ist "Battle Isle" ein Geschenk des Himmels: Auf dem Amiga gab's bisher kein dermaßen ausgefeiltes und durchgestyltes Spiel im Tabletop-Look. Die Blue-Byte-Entwickler haben jeden Aspekt (schöne Grafik, kräftiger Sound, Musik vom Meister Chris Hülsbeck und glänzende Spielbarkeit) viel Aufmerksamkeit geschenkt; das Spiel wirkt bis zum letzten Pixel sorgfältig durchdacht. Auch Lade- und Wartezeiten (wenn der Rechner "denkt") wurden auf



ein Minimum zurückgepflegt; ganz abschaffen könnte sie scheinbar auch der einfallsreichste Programmierer nicht. Die hervorragende Präsentation gibt Battle Isle schließlich den letzten Schliff: Vom illustrierten Waffenkatalog über ein opulentes Intro und schmuicke Zwischenbilder, bis hin zur Endsequenz wurde nichts vergessen, was dem Spieler Einstieg und Überleben leichter macht, einmal angespielt, fesselt das komplexe Produkt für Wochen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte, Zirkapreis: 100 bis 110 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 71% Sound: 73%

85%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Das Regelwerk erklärt die verschiedenen Icon-Funktionen

Cursor	Funktion
	Dieser Cursor bewegen Sie geschickt über den Bildschirm. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, erhalten Sie einen anderen Cursor, der eine Funktion auslöst.
	Das symbolisierte "X" erscheint im Cursor, wenn Sie eine zuvor ausgewählte Funktion verpasst wollen. Wenn Sie zum Beispiel das Inventar eines Transporters oder Gebäudes verlassen wollen, müssen Sie diesen Cursor erhalten.
	Mit Hilfe dieses Symbols erhalten Sie die Übersichtskarte, auf der Sie Ihren Standort neu wählen können. Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt Ihnen auch welche Einheiten Sie bereits benutzt haben. Alle bereits gesetzten Einheiten werden als schwarze Punkte angezeigt.
	Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor den Befehl, sich zu bewegen. Als erreichbaren Felder werden umrandet, und Sie können mittels plötzlichen Drückens des Feuerknopfes das Ziel einnehmen.
	Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor den Befehl, auszugreifen. Alle in Reichweite liegenden Ziele werden umrandet und Sie können mittels Druck auf Feuerknopf das Ziel auswählen.
	Mit Hilfe des Fragezeichens erhalten Sie bestimmte Informationen. Die Art der Information ist davon abhängig, ob unter dem Cursor eine Einheit oder nicht. Einmal drücken erhalten Sie allgemeine oder einheitenbezogene Informationen.
	Das "I" wie Inventory (Einrichtung) läßt Sie den Inhalt eines Transporters oder Gebäudes sehen. Die Funktion ist nur dann verfügbar, wenn der Cursor über einer zum Transport fähigen Einheit oder einem Gebäude steht.
	Der Mausclicksel ist ein Symbol für die Reparatur einer Einheit. Da die Reparatur nur in Gebäuden möglich ist, müssen Sie sich zuvor den Inhalt des Gebäudes anzeigen lassen.
	Der Hammer startet die Neuproduktion einer Einheit. Nur in Fabriken können Einheiten produziert werden. Alle produzierten Einheiten anzeigen. Gehen Sie mit dem Cursor auf die gewünschte Einheit und wählen erneut den Hammer an, um die Einheit zu produzieren!
	Mit diesem Symbol zeigen Sie an, daß Sie alle Ihre Züge eingeben haben und den Modus wechseln wollen. Erst wenn Ihr Modusier ebenfalls dieses Symbol angezeigt hat, kann mittels Drückens der Leertaste der Modus getauscht werden.

Do it again, Nobu



Sturm auf die Burg: Die Hexfeld-Schlacht geht los (MS-DOS/EGA).

Nobunaga's Ambition II

Kaum haben sich Computerstrategen an "Bandit Kings of Ancient China" die Herrscherzähne ausgebissen, geht's mit "Nobunaga's Ambition II" in die nächste Runde. In der neuen digitalen Geschichtsstunde von Koei schlüpft Ihr in die Rolle des Erben von Oda Nobunaga. Es gilt, die 37 Fürstentümer des mittelalterlichen Japans durch List, Tücke und Feldzüge zu vereinen.

Auf einer Übersichtskarte verwaltet Ihr Eure Besitztümer und kontrolliert die Werte des Landes. Alle Befehle werden über einfache Tastaturkommandos eingegeben. Wie im ersten Teil könnt Ihr die Ländereien durch Kultivierung und Flutkontrolle aufwerten. Ihr treibt Handel, führt diplomatische Gespräche und rekrutiert Soldaten, Ninjas und Samurais. Wie in den anderen Koei-Spielen werden alle Kämpfe auf Hexfeldkarten ausgetragen. Zusätzlich zu den bewährten Schlachtfeldern mit Bergen, Flüssen und Wäldern, bietet Nobunaga II eigene Karten für die Burgen des Landes. Einer ausgedehnten Belagerung steht nichts mehr im Weg.

Dem angehenden Großdaimyo sind anfangs sechs Samurais unterstellt, die alle einzeln befähigt werden. Je nach An-

Deja-vu: Obwohl Nobunaga's Ambition II nicht schlechter ist als vorangegangene Koei-Spiele, beginne ich mich nach durchschlagenden Neuerungen zu sehnen. Wieder wurde komplexe Strategiematerie mit netten Grafiken und einem brillanten Handbuch versehen, wieder bekommt der Spieler lang vorhaltendes und komplexes Strategiefutter geliefert. Drei Probleme habe ich jedoch mit Nobunagas ehrgeizigen Eroberungsplänen: Für Einsteiger ist's

zu schwierig, für Koei-Kenner etwas zu abgedroschen. Außerdem kann man sich nicht mehr gemütlich ins knallharte Regierungsgeschäft einleben, da man von Anfang an mehrere Fürsten lenkt. An "Bandit Kings" gefiel mir, daß man Erfahrungspunkte erhält, sobald man sich an einer Aufgabe versucht hat. Bei Nobunaga II wird jedoch wieder fleißig abgezogen, und die Werte eines Charakters sinken schnell auf den frustrierenden Nullpunkt.



Lord Weitzling, your command(0-9)?



Mich hat schon der erste Teil der Nobunaga-Saga etwas abgeschreckt. Zweifellos wird nicht weniger Spielkomfort geboten als in anderen Koei-Kabinettsstücken: kinderleichte Steuerung, knackiger Schwierigkeitsgrad, fundierte Kampfbildschirme — an alles ist gedacht. Trotzdem weigert sich der Strategie in mir beherrschend, die gute Note zu ziehen. Die Unmenge an ja-

panischen Namen, kombiniert mit einer wenig übersichtlichen EGA-Landskarte stürzen den mittel europäischen Feldherrn besonders in der Anfangsphase in arge Verwirrung. Wer vor dem babylonischen Sprachgewirr nicht zurückschreckt, wird zwar gewohnt gut bedient, meines Erachtens hat Koei aber schon ansprechendere Strategien auf den Markt gebracht.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Koei/Infogrames, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 56% Sound: 1%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

zahl der Getreuen kann der Spieler pro Runde mehrere Befehle aussprechen. Spieler und Untergebene verfügen über Charakterpunkte, die je nach ausgeführter Handlung abgezogen werden und sich erst im Laufe des Spieljahres regenerieren.

Abhängig vom Szenario startet Ihr entweder in einem einzelnen Fürstentum oder habt Euch schon einen anständigen Happen Japans einverleibt. Der Computer spielt in fünf verschiedenen Stärken gegen Euch. Vier menschliche Daimyos dürfen gleichzeitig nach dem Reichsfächer trachten. Testmuster von Fantasy Productions.

vii

	Mino Daimyo: Weitzling Governor: Weitzling Yoshi	
Gold 135	Trad 86	Cstl 269
Food 148	Cult 135	Men 119
Land 186	Supp 51	Samu 6
Flood 36	Pop 2438	Debt 0
1. Move	6. Diplomacy	
2. Develop	7. Spy	
3. Trade	8. Military	
4. View	9. Other	
5. ...	10. ...	

Wie ein schweigendes, steinernes Gebirge steht seit Jahrhunderten die St. Pauls Kathedrale am Domplatz in Schönbau - als ein Zeugnis kirchlicher Tradition und mittelalterlicher Baukunst. Doch

DAS SCHRECKLICHE GEHEIMNIS EINER JAHRHUNDERTALTEN RACHE

niemand ahnt, daß diese Kathedrale ein lichtscheues Geheimnis birgt. Das Geheimnis der Rache ihres Baumeisters, der im 15. Jahrhundert zum erbitterten Feind der Heiligen Inquisition wurde. jener grausamen und finsternen kirchlichen Institution, die die Hexenverfolgung auftrachte und ungezählte Menschen als Ketzer auf dem Scheiterhaufen verbrannte. Und so schlendern noch in unserem heutigen Jahrhundert täglich Touristen an den alten, grauen Mauern vorbei, nicht ahnend, daß hinter ihnen, in den dunklen und vergessenen Winkeln der Kathedrale, ein namenloses Entsetzen lauert - und daß die Gefahr von Tag zu Tag größer wird ...

Erleben Sie eines der spannendsten und vielfältigsten Abenteuer der Computergeschichte - das neue Text- und Grafik-Adventure von den Machern des Stunden-glasses. Ein Abenteuer ohne Beispiel in deutscher Sprache, mit historischem Hintergrund und einer atemberaubenden Story. Befehlseingabe per Tastatur oder Maus möglich, kinderleichte Bedienung, hochflexibler Parser, über 300 Buchseiten Spielstory, mehr als 120 Grafiken, Spielstände speicherbar, Sound ...

Und in der Spielpackung:
4 DIN A3 Baupläne der Kathedrale, ein Bündel alter Briefe, eine Chronologie des Kathedralenbaus, das "Handbuch des Abenteurers" und ein farbiges DIN A2 Poster.

Für AMIGA, PC (Azul ST in Vorbereitung.)

Amiga-Demo-Diskette gegen 5 DM in Briefmarken oder bar bei SOFTWARE 2000 in Plön bestellen

Die KATHEDRALE



SOFTWARE 2000
Artventure

Vertriebsnachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79



AMIGA



AMIGA

Überall im guten Fachhandel erhältlich.

Serientäter



Da kämpfen sie wieder (MS-DOS/VGA).

Gateway to the Savage Frontier

Ran an die Schwerter: SSI startet wieder ein neues Rollenspiel-Szenario mit dem "alten" AD&D-System, das einst mit "Pool of Radiance" debütierte (und nicht zu verwechseln ist mit dem neuen 3-D-System von "Eye of the Beholder"). "Gateway to the Savage Frontier" entführt Euch in eine Fantasywelt, die auch für Einsteiger gut geeignet ist. Ihr stellt eine Gruppe mit sechs Helden zusammen, um Euch im Savage-Frontier-Gebiet umzusehen. Es besteht aus einem Dutzend Städte, ein paar Inseln und viel unberührter Natur, in der auch so manches Monster stecken kann: Plätze wie der Wald von Neverwinter oder das Trollmoor sind nicht gerade lauschige Touristenattraktionen.

Das Spiel beginnt mit einer kleinen Peinlichkeit. Eure Heldentruppe hat eine Karawane

sicher in die Stadt Yantar geführt. Ihr könnt Euch nicht lange an der Belohnung erfreuen, denn nach durchzechter Nacht stellt die Party fest, daß sie beklaut wurde — Barschaft und Ausrüstung sind weg. Einsam, mittellos und fern von der Heimat sucht Ihr verzweifelt nach einem Job. Ein schmächziger Mächtiger-Krieger, dem man bei einer Rauferei beisteht, erweist sich als dankbar. Seine Kumpels haben eine Mission für Euch, die Euch in das Städtchen Nesme führt.

Eure Charaktere haben zu Beginn erst Erfahrungsstufe 2 erreicht und müssen langsam aufgepöppelt werden. Die anfänglichen Monster sind sehr handzahn und selbst der Rollenspiel-Novize kommt relativ gut voran. SSI ließ ein neues Programmerteam ran, was sich nicht nur an der angenehmen selbstironischen Story

Dieses Spiel beweist, daß man auch aus dem "alten" AD&D-System noch viel herausholen kann. Bei Gateway ist die Story spannend und appetitlich in viele kleinere Einzelmissionen unterteilt. Mit VGA-Bildchen und dem bewährten Steuerungssystem macht die Sache doch gleich mehr Spaß als zuletzt beim etwas einfallslosen "Death Knights of Krynn". Gateway ist ein bodenständiges Rollenspiel, das durch die eher mor-



sche Komplexität etwas abgewertet wird. An den meisten Schauplätzen gibt es nicht allzu viel zu tun; wird man nicht gerade durch Geldknappheit zu Monsternetzel-Zwangsmaßnahmen, kommt man recht schnell durch. Profis sollten deshalb einen Bogen um das Programm machen, das sich eher mehr für Einsteiger und Fortgeschrittene eignet. Kein innovativer Sensationsknaller, aber ein grundsätzliches unterhaltsames Rollenspiel.

Die leckere Story von "Gateway to the Savage Frontier" sowie die verbesserte Benutzerführung plus anständige Soundeffekte und ein wenig aufgepöppelte Grafik täuschen nicht über das relativ kurze Spielvergnügen hinweg. Für Einsteiger und Neulinge ist der niedrige Schwierigkeitsgrad sicher eine Wohltat — die mühsam aufgepöppelten Charaktere beißen



noch so schnell ins Gras, und für den nötigen Motivations-schub sorgen rasche Erfolgsergebnisse. Veteranen des Genres, die solche Brocken wie "Bane of the Cosmic Forge" zwischen Tür und Angel vernaschen, sind leider hoffnungslos unterfordert. Anspruchsvolle AD&D-Fans sollten lieber auf das angekündigte Schwergewicht "Pools of Darkness" warten.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 76% Sound: 45%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

bemerkbar macht. Auf PCs gibt's jetzt "richtige" VGA-Grafik, mit einer Soundkarte bekommt man neben der Musik auch passable Effekte zu hören und einige Feinheiten bei der Benutzerführung wurden verbessert. Bei Rassen, Berufsgruppen und Zaubersprü-

chen blieb so ziemlich alles beim alten; auch bei den Monstern trifft Ihr alte Bekannte.

Wir testeten die amerikanische Version des Programms, doch in Kürze soll auch eine komplett übersetzte Ausgabe mit deutschen Texten auf dem Bildschirm erscheinen. /h



Der Böse: Als erstes müßt ihr Euch einen Cleric vorknöpfen.



Der Nette: Ein Nachwuchskrieger schließt sich Eurer Party an.



Das Feuchte: Mietet ein Boot und dümpelt zur nächsten Stadt.



Die Schöne: Diese VGA-Maid steht an der Rezeption.

Video-Spiele für ein ganzes Leben!

Wir
haben
die Auswahl
an Video-
Spielen für
alle Systeme!

Wir bieten Action, Spaß
und Unterhaltung für
jedes Alter. Wir haben
die Video-Spiele, die Du
suchst. Wenn Du also in der
nächsten Zeit mächtig Spaß
haben willst, komm zu uns und
entdecke die riesige Welt der
Video-Spiele.

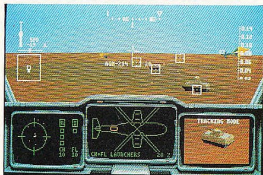
DIE GRÖSSTE
SPIELWAREN-
FACHMARKTKETTE
DER WELT.

TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt es in:

Aachen-Würselen – Augsburg – Bochum – Bremen – Düsseldorf – Essen – Hagen –
Hamburg – Hannover – Heidelberg – Kaiserslautern – Kamen – Koblenz – Köln –
Neuss – Nürnberg – Osnabrück-Wallenhorst – Paderborn – Ulm – Wallau

Vektorenschrauber



Die Spezialeinheit "Merlin" auf dem Weg zur Arbeit (Amiga)

Thunderhawk

Es gibt zu viele Krisen auf der Welt. Um sie für alle friedliebenden Menschen wieder etwas sicherer zu machen, läßt der amerikanische Präsident eine neue Spezialeinheit gründen, die "Merlin" heißt.

Merlin ist mit dem Prototypen eines neuen, hochentwickelten Hubschraubers ausgerüstet. Der AH-73M "Thunderhawk" ist wieselflink und unheimlich wendig. Neue Computersysteme nehmen dem Piloten viel Arbeit ab, so daß er sich voll auf seinen Auftrag konzentrieren kann.

Nach Start des Programms und einem langen Vorspann landet der Pilot im Aufenthaltsraum der Merlin-Basis. Hier kann er an einem Simulator ein wenig üben, Spielstände speichern und sich gleich eine ganze Kampagne aufdrücken lassen.

Im Simulator geht es so heiß her wie auf einem echten Schlachtfeld. Allerdings hat man hier unbegrenzt Munition und bekommt von einem Fluglehrer wichtige Tips zugefunkt. Dieser wertet nach Abschluß der Mission auch die Leistung des Piloten aus.

Wer glaubt, es nun "in Echt" probieren zu können, der läßt sich eine der sechs Kampagnen zuweisen. Diese sind nach geographischen Orten sortiert. In Europa muß man beispielsweise einem russischen Überläufer zur Flucht verhelfen, in Südostasien eine Chemiewaffenfabrik zerstören oder in Alaska ein biologisches Forschungslabor, zu dem der Kontakt abgerissen ist, überprüfen. Jede Kampagne bietet

eine durchgehende Handlung, in die mehrere Einzelmmissionen eingebettet sind.

Zahlreiche technische Systeme helfen dem Piloten: Eine Landekamera, die beim Lan-

Die Programmierer von Core wollten mehr Action in die Simulation bringen, und das ist ihnen auch gelungen. In vielen Missionen wird man gleich nach wenigen Sekunden von allen Seiten unter Feuer genommen, weil der Autopilot Sie zu Anfang gleich mitten im Zielgebiet absetzt. Da wird das Spiel sehr hektisch, und manchmal verdarb diese Eigenschaft mir den Spielspaß, anstatt ihn zu erhöhen. Technisch kann man Thunderhawk keine Vorwürfe machen:

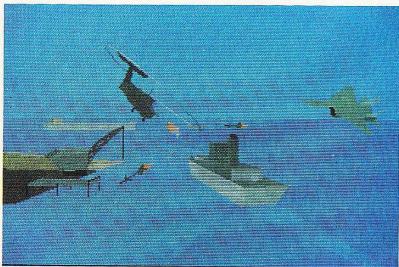
geht so



Das 3 D ist flott, die Steuerung auch mit Maus recht intelligent. Spielerisch hingegen hat es mich nicht hingerissen — das mag auch daran liegen, daß das inzwischen die hundertste Flugsimulation ist, und eigentlich nicht viel Neues bietet. Für Amiga und ST ist das Programm mit Sicherheit ein guter Griff, denn außer dem betagten Gunship gibt es nichts Vergleichbares. Auf dem PC würde ich den "LHX" von Electronic Arts in jedem Fall vorziehen.

den hilft, gehört ebenso dazu wie intelligente Raketen, denen man auch nach dem Start noch Ziele zuteilen kann. Die Steuerung per Maus wurde intelligent vereinfacht. Ein Beispiel: Bei langsamen Geschwindigkeiten fliegt der Hubschrauber seitwärts, wenn man die Maus zur Seite bewegt; erst bei hohen Geschwindigkeiten gibt es Drehungen und Kurven.

Ebenso wurde auch die Instrumentierung auf das Notwendigste beschränkt, fast alle relevanten Daten kann man übersichtlich im Fenster eingeblendet sehen, darunter auch die Position des Steuerknüppels. Die ist besonders wichtig, da sich nur die MS-DOS-Version per Joystick steuern läßt. Die Amiga- und ST-Versionen sind nur per Maus kontrollierbar.



Zu Wasser, zu Luft, zu Lande: Ballern, bis die Kanone dampft



Darf's noch 1 Kilo Bombe mehr sein?

STECKBRIEF

Genre: Action

Hersteller: Core Design, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

64%

Grafik: 66% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

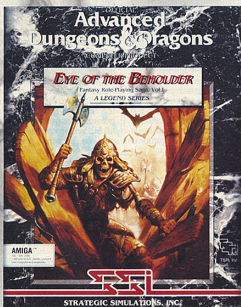
nicht geplant



DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Die aufregende Fortsetzung der "Champions of Krynn".

Lord Soth, der Fürst der Todesritter, hat eine Armee von Untoten aufgestellt, mit deren Hilfe er eine Welle des Unheils und der Verwüstung über Krynn hereinbrechen läßt. Sie und Ihre Kameraden können das Schöne und Gute beschützen. Stellen Sie sich dieser Herausforderung!



EYE OF THE BEHOLDER

Eine üble Verschwörung droht die friedvolle Stadt Waterdeep in ihren Grundfesten zu erschüttern.

Der Rat der Stadt legt sein volles Vertrauen und das Schicksal der Bevölkerung in Ihre Hände. Erweisen Sie sich als würdiger Streiter des Guten in diesem faszinierenden 3D-Adventure voller phantastischer Grafiken, Soundeffekte, böser Monster und geheimnisvoller Begegnungen.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. and used under license from SSI. © 1991 TSR, Inc. © 1991 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



OFFICIAL
Advanced
Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz: Thal AG

KOMPLETT
für PC
und Amiga
DEUTSCH

Bachler
Computersoftware

Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

[illegible]

1. MB Erweiterung für Amiga (abschaltbar + Uhr)	79,-
2. Laufwerk 3,5" (dt.)	160,-
AdLib Musik-Karte (dt.)	219,-
Roland LAPC-1 Sound Karte	698,-
Sega Game Gear (dt.) & Columns	299,-
Sound Blaster (dt.)	349,-
Sound Blaster CMS Chios	49,-

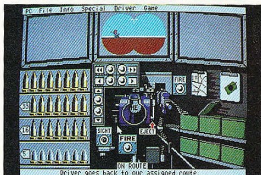
Bestellungen können Sie telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird kostenlos geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Probestunde mit noch mehr Programmen an.

Andreas Bachler • Computersoftware

Ulrichstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

Sand im Getriebe



Besserer Durchblick dank Fernglassicht (MS-DOS/EGA)

Sands of Fire

Jetzt geht's Rommel an den Kragen. In "Sands of Fire" führt Ihr Eure alliierten Panzer in sechs verschiedenen Szenarien gegen die deutschen Wüstentruppen. Entweder muß eine ganze Kampagne oder eine einzelne Schlacht überstanden werden. Auf einer Übersichtskarte kann man sich die aktuelle Kampfsituation, die unterschiedlichen Terrains und die Aufmarschgebiete des Feindes ansehen. Bevor es ernst wird, dürft Ihr Euch auf einem Trainingskurs austoben. Eure Einheit fährt in neun unterschiedlichen Formationen

in die Schlacht. Der Führungspanzer wird manuell oder vom Computer gesteuert, der Rest der Einheit folgt automatisch. Im Einsatz wird wahlweise die 3-D-Sicht des Kommandeurs oder des Fahrers geboten. Alle Aktionen führt Ihr mit Maus und Tastatur aus. Im Sichtfenster des Kommandanten wird der aktuelle Munitionsvorrat angezeigt. Ein Klick mit der Maus und die entsprechende Munition wird in einer animierten Sequenz geladen und abgefeuert. Insgesamt müßt Ihr 48 Missionen spielen. Testmuster von Electronic Arts. www.ea.com

Jetzt wissen wir erst, was wir an so ausge-
reiften Simulationen
wie "M1-Tank Platoon"
haben. Von der einen
auf die andere Sekun-
de sind ganze Panzer
vom Bildschirm ver-
schwunden, schweb-
en meterhoch über
dem Schlachtfeld
oder ruckeln als Gai-



läuft. Seltsamerweise macht "Sands of Fire" trotzdem gebremsten Spaß. Wer keinen Wert auf technische Detailtreue legt und mit einer simplen und äußerst drastischen Metzerei zufrieden ist, darf loskickern. Wir empfehlen dem actionfreudigen Simulationfan als bessere Alternative "Sherman M4". Da stimmt die Panzerorakel.

Simulationsfan als bessere Alternative "Sherman M4". Da stimmt die Panzergrafik.

Genre: Simulation
Hersteller: Three-Sixty. Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 30%

Grafik: 29 % Sound: 14 %

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

night geplant

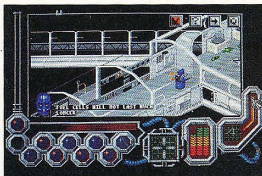
AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Schleimbeutel im Anflug



Wem sein Leben lieb ist, der schickt einen Roboter voraus (Amiga)

Wreckers

Im Weltall gibt es nicht nur Traumjobs. So mancher Offizier der Raumflotte muß seine Dienstzeit auf einem "Beacon" aussitzen, einer Art intergalaktischen Leuchtturm für Raumschiffe. Damit der Tagestritt nicht allzu langweilig wird, da die Roboter alle Arbeiten übernehmen, versetzt die Crew sich gern in monatlangen Kälteschlaf und läßt sich nur dann wecken, wenn ein Notfall anliegt.

So ein Notfall, neben Kinkerlitzchen wie Meteoriteneinschlägen oder Druckabfall, kann beispielsweise eine Plasmodian-Invasion sein. Plasmodians sind grüne Schleimbeutel, die durch das Weltall ziehen, mit Vorliebe Metall fresen und eine irrsinnige Reproduktionsrate an den Tag legen. Läßt man den Plasmodians freien Lauf, ist eine angegriffene Raumstation nach Minuten nur noch Schrott.



Der intergalaktische Staubsauger schlürft auch grünes Plasma

Wenn ein Plasmodian-Alarm ertönt, wird auch flugs einer der drei Offiziere aus dem Kälteschlaf geweckt. Der kann zum einen selber den Laser schultern und Aliens jagen gehen, als auch den Robotern entsprechende Kommandos geben. Das Geschehen wird dabei in Quasi-3-D schräg von oben gezeigt.

Am meisten wird man wohl durch die Gänge des Beacons hetzen, um die Aliens live zu verfolgen. Allerdings gibt es auch diverse andere Stationen

STECK BRIEF

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

Genre: Action

Hersteller: Audiogenic, Zirkapreis: 90 Mark

AMIGA

72%

Grafik: 73%

Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

Aliens überfallen Weltraumstation: Ein alter Hut, alles schon mal dagewesen. Aber die Programmierer von Denton Designs haben eine Menge aus dem Thema gemacht. "Wreckers" wimmelt nur so von Details und kleinen spielerischen Ideen. Trotzdem krankt das Spiel an der Tatsache, daß viel Kleines nicht immer ein gutes Ganzes abgeben muß. Manche der Zwischensequenzen (Leuchtturm einstellen, anliegende Aliens absaugen) sind auf Dauer eher lästig und mindern den Spielspaß. Tatsächlich macht Wreckers am meisten Spaß, wenn die Aliens erst mal in der Station sind und man das Element "Roboter kommandieren" voll ausschöp-

gut

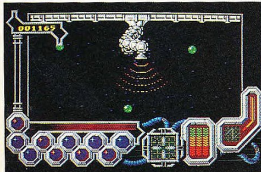


fen darf — die trockenen witzigen Kommentare der Roboter (Ich glaube ich rote, Sir) schaffen Atmosphäre. Die Grafik ist ordentlich gezeichnet und übersichtlich. Animation und Scrolling sind dafür recht ruckhalt, was allerdings nicht zu sehr stört. Die witzigen Soundeffekte passen gut zum Spiel; offensichtlich haben die Programmierer R2D2s Wortschatz aus dem Krieg der Sterne herausdigitalisiert. Wreckers hat ein paar Schwachpunkte, darunter die ungenaue Steuerung per Joystick und den für Einsteiger ziemlich harten Schwierigkeitsgrad. Trotzdem ertappt man sich, immer wieder eine neue Runde zu wagen und es den Aliens zu zeigen.

zu besetzen, wobei der Spieler mehrere Zwischenspiele serviert bekommt. Wenn sich die Plasmodians nähern, können sie mit einer Art Staubsauger von außen weggesaugt werden. Dann schlüpfte man in den Raumanzug, um Plasmodian-Reste von der Außenhülle zu kratzen. Außerdem muß man ständig die vier Leuchttürme kontrollieren und gegebenenfalls neu einstellen, sonst gibt es eine Explosion. Die vielen Computerterminals geben Euch schließlich die Kontrolle

über die einzelnen Roboter, die man in "Krisengebiete" schicken oder zur Vorsorge auf die einzelnen Stationen versetzen kann.

Sobald die Plasmodians einmal in die Raumstation Eindrungen sind, solltet Ihr Euch auf alles Mögliche vorbereiten. So kann die Gravitation ausfallen oder die Roboterfabrik falsch programmierte Roboter ausliefern. Unter diesen Umständen alle Eindringlinge wieder loszuwerden, ist ganz schön schweißtreibend. 65



Grün, dickflüssig und gefährlich: Aug in Aug mit Plasmodians (Amiga)



Mit dem Raumanzug geht es raus ins Vakuum, Station putzen (Amiga)

Blas mal wieder



Ein aufgepepptes Dig Dug in neuer Verpackung (Amiga)

Monster Business

Das neugegründete Eclipse-Team um den "Wings of Death"-Programmierer Marc Rosocha holt den Klassiker "Dig Dug" aus der Mottenkiste und vermischt ihn mit Elementen aus Plattform- und Hüpfspielen: In "Monster-Business" steuert Ihr einen berüchtigten Monsterjäger, der mit einer speziellen Pumpe für Ordnung auf einer Riesenbaustelle sorgen muß.

Dort treiben sogenannte Meanies ihr Unwesen und klaufen, was nicht niel- und nagelfest ist. Ganze Horden dieser Plagegeister haben es sich auf

den Plattformen und Gerüsten gemütlich gemacht. Der Spieler kann nach links und rechts laufen sowie lange und kurze Sprünge ausführen. Mit der Pumpe werden die Bösewichte angepöckelt, aufgeblasen, dann entschweben sie nach oben, können jedoch auch flink auf andere Monster geschubst werden. Zurück bleiben nur die geklauten Gegenstände, die der Spieler im Kampf um den High-Score genauso aufsammeln sollte, wie diverse Extras, die unter anderem für bessere Sprunggelenke sorgen — c'est la vie.

w/

Grafisch läßt mich das Actionspiel aus der Software-Schmiede einiger ehemaliger Thalion-Mitstreiter völlig kalt. Spielerisch hat das recht simple Plattform-Hüpfspiel und Monsterplätzen et- was mehr auf dem Ka- stien: Schubsen oder davonschweben las- sen, das ist die Frage, die über Leben und High-score entschei- det. Vor allem zu zweit wird es



schnell turbulent auf dem Bildschirm. Nur Geschicklichkeit und ein schnelles Auge zählen dann zwi- schen schwebenden, rutschenden (auf schrägen Plattformen) und rennenden Monstern und im Kampf um die Bonus- gegenstände. Wer

auf einfache Geschicklichkeits- spiele mit befriedigenden Lang- zeitzwert steht, sollte probierspielen.

Roll Ronny, roll



Hoffentlich sind die Räder gut geölt: Ronny auf Tour (Amiga)

Rolling Ronny

Ronny ist ein ganz flinker Bursche, der seine Roll- schuhe niemals auszieht. Seine größte Passion ist es, durch die größte der Stadt zu düsen und Energiewürfel und Mün- zen aufzusammeln, die sein Energie- und Finanzkonto auf- bessern. In neun Levels steu- erst Ihr Ronny mit dem Joystick durch die horizontal scrollende Stadlandschaft.

Ronny ist nicht nur schnell auf den Beinen, sondern ver- fügt auch über eine enorme Sprungkraft: Ist auf der Straße der Weg durch rücksichtslose Autofahrer oder andere Geg-

ner versperrt, hüpfert er einfach von Balkon zu Balkon. Ab und zu kann er in Läden nützliche Gegenstände kaufen, die seine Lebensenergie auffrischen, ihm mehr Sprungkraft verlei- hen oder seine Waffe verbes- sern. Auf seinem Weg durch die Stadt nimmt er kleine Be- tendienste für die Einwohner an, die sich ebenfalls günstig auf sein Konto auswirken. Im- mer, wenn er ein Paket zu einer bestimmten Adresse bringt, gibt's ein Trinkgeld. Ist ein La- vel geschafft, geht es mit dem Bus zur nächsten Station. Test- muster von Starbyte. wv

Rolling Ronny ist si- cher kein übermäßig innovatives Spiel: Ge- boten wird ein grund- solider Plattformkurs mit nicht allzu schwe- ren Gegnern und ein paar eingestreuten Extraaufgaben. In ei- nem Punkt ist der ro- lende Robert seinen Kollegen aus dem spielerischen Mittelfeld haus- hoch überlegen: Ronny ist ein grafisches Knallbonbon und er-



reicht teilweise die Qualität einer aus- gewachsenen Com- puteranimation. Wer so schöne Bilder liefert, dem wird auch ein wenig abwechslungs- reiches Spieldesign verziehen. Wer ein halbwegs anspre- chendes, nicht zu schweres Geschick- lichkeitspiel sucht, darf ohne Vorbehalte losrollen. Zu sehen gibt's genug.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ascon, Zirk-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

54%

Grafik: 60% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Starbyte, Zirk-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

62%

Grafik: 75% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

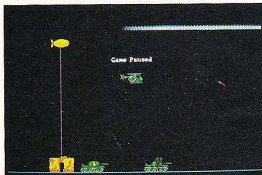
ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

Choplifter brutal



Das Spiel ist toll, die Grafik eine Katastrophe (MS-DOS/VGA)

Armour Alley

In dem Strategiespiel "Armour Alley" ist nicht die Macht auf dem Globus oder das dickste Bankkonto der Streikpunkt. Zankapfel zweier Kontrahenten ist eine simple Straße, die im "Defender"-Stil von der Seite zu sehen ist. Jede Partei sitzt jeweils mit einem Hauptquartier am anderen Ende der Piste und beansprucht das alleinige Wegerecht für sich. Um den Sieg über die Fahrbahn zu erringen, muß der Hauptsitz des Gegners zerstört werden. Dieses gelingt nur, wenn ein Spezialwagen, der auf Knopfdruck in Euer Hauptquartier los-

zuckelt, heil auf der anderen Seite ankommt. Um den Wagen zu unterstützen, können zusätzliche Einheiten wie Panzer, Raketenwerfer oder Infanterie in Marsch gesetzt werden. Steuern läßt sich keine der Einheiten – einmal losgeschickt, fahren diese stur auf die andere Seite der Straße zu.

Ihr lenkt einen Helikopter, der über der Straße fliegt. Die Aufgabe: Den Konvoi mit eingebauten Bordwaffen zu schützen. Natürlich schickt der Feind seinen Hubschrauber los, um Euer Hauptquartier zu erobern.

Die Idee von Armour Alley ist so simpel, daß sie schon wieder genial ist. Aus dem höchst einfachen "Erzählerebene den Punkt am anderen Ende einer geraden Linie" wird ein schnellwärtiger und hochmotivierender Spielspaß. Solo kühlt das Vergnügen zwar etwas ab, aber im Zwei-Spieler-Modus via Draht- oder Modemverbindung fährt Ar-



mour Alley zur Höchstform auf. Mit stuppem Ballern kann man nicht weiter. Eine gehörige Portion Taktik und Strategie sollte der Helikopterpilot mitbringen. Da verzehrt man spartanische Minimalgrafik (eine simple graue Linie plus ein paar millimetergroße Sprites) und das nervende Kreischen des törenden PC-Piepers gern.

STECK BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Three-Sixty, Zirkel-Preis: 100 Mark

MS-DOS 78 %

Grafik: 12 % Sound: 16 %

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

THE BEST GAMES:

Liebe Computer-Spieler, das hier ist wirklich nur ein kleiner Auszug aus unserer gesamten Spiele-Sammlung. Wir haben immer alles, was im Handel ist. Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbeistellen!

Die only: 640 AM ST PC
DTC immer für A-Lauchwerk 1.25 oder 2.50 angeboten
6 = nur für Amiga mit Speichererweiterung

Amiga500 Erweiterung auf 1MB: 79,- neu
Amiga Player/Floppy 50/100Hz: 299,- neu
Amiga MaxSound Stereo-Digital: 129,- neu
Amiga TezaCopy: 59,- neu

Erweiterung «Railroad Tycoon» oder «Monkey Island»
Die gute SoundPlayer Card PC: 169,-
10-Spiele: Wuerdener: 129,- 219,- 219,- 219,-
3-D Conns: Kist-Video (4) 73,- 115,- 107,- 115,-

2D Master Golf: 89,- 89,- 89,-
A Petronics Table: 73,- 73,- 73,-
Action Stations 9: 55,- 85,- 85,-
ADS Adm-Desktop-Sam: 81,- 81,- 81,-
Air-73-M Thunderhawk: 81,- 81,- 81,-
Air Craft FS: 81,- 81,- 81,-
Autres Simulation: 85,- 85,- 85,-
Air Strike USA: 81,- 81,- 81,-
Anders Reading Simulation: 81,- 77,-

Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-

Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-

Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-

Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-

Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-

Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-

Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-
Autres Reading Simulation: 81,- 77,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-
MegaTraveler 1.0: 73,- 73,- 73,-

5 ABSOLUTE CLASSICS

Flight of Intruder 0: 95,95,95
Great Courts 2 Tenn: 73,73,73
Kick Off 2 Fußball: 65,65,65
Praxis 0: 69,69,69
Railroad Tycoon 0: 89,89,89

Secret Monkey Island 2 0: 81,81,81
Secret Weapon of Lethal: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89

Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89

Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89

Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89

Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89

Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89

Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89

Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89

Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89
Shogun: 89,89,89

FUNTASTIC ComputerWare 100%

1. Die Auswahl komplett
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Und der Service super
Bei diesen 100% sind wir nicht nur zufrieden.
Einzigste Bestätigung: Mo. Fr. 10.00
v. 10.00-12.00 und 14.00-17.00
Anruf-Bestellung nur abends & am Wochenende
Wir liefern im Inland schnellstens
per Post und per Nachnahme (+ DM 6,-)
Sonder-Anruf: Gernsch. Schweiz, China Indiz
Wir versenden gerne auch ins Ausland
(+ DM 3,- + 20,- Versandpost + 10,- Devisen)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachsachverand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerrstraße 44 (kein Laden)
D-8000 München
Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138
Computerspiele - und alles andere!
Seit 1985.

Mächtig uncool



Das Spiel ist alles andere als "granatenstark" (MS-DOS)

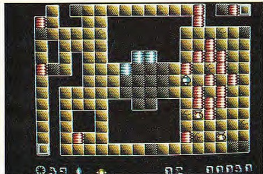
Bill and Ted

Die Ausgangssituation des Spiels entspricht der Filmkomödie "Bill und Teds verrückte Reise durch die Zeit". Die beiden Jungs, die außer Heavy-Metal nicht viel im Kopf haben ("Napoleon, das ist doch ein kleiner, toller Hoshi, oder?" Hoshi=Typ, Kerl, Macker) sammeln von Sokrates über Jeanne d'Arc bis Billy the Kid Gestalten aus der Weltgeschichte ein, die einem lebenswichtigen Referat zum Erfolg verhelfen. Während die Hoshis im Film freiwillig mitkommen, muß man im Spiel jeden mit einem anderen Gegen-

stand locken. Gezeigt wird das Geschehen von der Seite mit Bildumschaltung.

Außerdem ähnelt das Ganze einer Mischung aus Jump'n Run- und Adventure-Spielen. Das zeitreisende Duo wird mit Tastatur oder Joystick bewegt, am linken Bildschirmrand gibt es eine Gegenstandsliste, rechts sieht man, welche Personen man schon eingesammelt hat. In einigen Zeitzonen erwarten Bill und Ted kleine Geschicklichkeitsspielen, bevor man an einen Gegenstand oder eine Person gelangen kann. bs

Sokoban, dann und wann



Armer Charlie: Müssen Sprites schön sein? (Amiga)

Charlie

Magic Soft gehört zu den aufstrebenden deutschen Jungssoftwarefirmen, die sich schon einen gewissen Namen gemacht haben — Tendenz "berüchtigt", weniger "berühmt". Einige Produkte dieses Unternehmens haben verblüffende Ähnlichkeiten zu etablierten Erfolgsspielen. Wer erinnert sich nicht an den sagenhaft originellen "Tetris". Abklatsch "Ditris"?

Das jüngste Werk von Magic Soft trägt den unschuldigen Namen Charlie, hat aber auch (seufzt!) ein prominentes Vorbild. "Sokoban" nennt sich das

Kistenschiebespiel von Spectrum Holobyte, das schon diverse Computer und Konsolen beglückte. Charlie ist ein Sokoban für Arme: Mit Eurer Spielfigur müßt ihr Kisten auf schraffierte Felder schieben. Außerdem habt ihr eine begrenzte Anzahl von Zieh-Manövern gut, um die sperrigen Güter um die Ecken des Spielfelds zu bugsieren. Ein paar zufällig auftauchende Extras verheißen Abwechslung. Einmal gesammelte Stufen könnt ihr später per Paßworteingabe für immer hinter Euch lassen (wenn man's will). hl

Bei solchen Machwerken vergeht mir gleich die Lust, wieder Spiele zu testen. Die Grafik schwankt zwischen "uuuuh" und "örks". Den auf der Packung gepriesenen AdLib-Sound konnte ich trotz mehrfacher Installation nicht entdecken — der Lautsprecher blieb stumm. Am schlimmsten ist aber das "Spiel": Die Actioneinlagen sind



allesamt alle Hölle, schlecht programmiert und abwechslungsreich wie ein Telefonbuch: Durch Labyrinth laufen, auf Leitern klettern, über Fässer springen oder sich mit Cowboys prügeln — wie aufregend. Die "Wer kriegt was?"-Adventure-Elemente machen wenig Freude. Liest man die Anleitung, stolpert man über die Lösungen.

Während bei Sokoban die übersichtlichen, aber verzwickten konzipierten Levels für angenehmes Kopferbrechen sorgen, verbreiten die Charlie-Stufen allenfalls milde Panik. Die uninspiriert zusammengeschusterten Räume verwässern das an sich gute Spielprinzip: die Zufallsextras machen aus dem Denk- ein Lotteriespiel.



Grafik und Sound bieten auch nur Erbarmliches — ein Software-Klon der schmerzhaften Art. Ein "Sonderpreis" für die verblüffendste Lebensweise in einer Software-Dokumentation geht an die Charlie-Anleitung für den unsterblichen

Satz: "Versuchen Sie am besten, so viele Punkte wie möglich zu erreichen." — Autsch!

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventures
Hersteller: Capstone, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 22%

Grafik: 27% Sound: —

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

In Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft, Zirkapreis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 46%

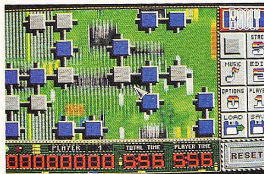
Grafik: 7% Sound: 15%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

Mattscheiben



Aus Grau mach Blau: Per Mausklick Farbe in die Umwelt (Amiga)

Booly

Booly" beginnt ganz einfach: Vier graue Plättchen, durch einen Steg verbunden, werden mit der Maus angeklickt. Jedes angeklickte Plättchen dreht sich und verändert dabei die Farbe. Die Spielstufe ist geschafft, wenn alle Quadrate in der neuen Farbe erstrahlen. Gemeinerweise ist das Plattenmosaik durch unsichtbare Drähte miteinander verknüpft, die bereits umgefärbte Platten wieder in die Ausgangsfarbe zurückdrehen.

Unter Zeitdruck die richtige Klickkombination zu finden, wird zunehmend schwerer. Ein

Druck auf beide Maustasten läßt für kurze Zeit alle unsichtbaren Verknüpfungen erscheinen. Ihr könnt Eure Denkfähigkeit an insgesamt 300 unterschiedlichen Bildern schulen. Nach jeweils drei Spielstufen müßt ihr in einer Sonderprüfung ein Feld aus 60 Platten gleichmäßig einfärben. Als Belohnung gibt's ein Paßwort. Wird die Denkarbeit allein zu langweilig, können bis zu vier Knobler um die Plättchenkrone kämpfen. Nach fünf Versuchen ist der Nächste dran. Punkte gibt's nur für den, der das Bild löst. Testmuster von Loricel. ww

Booly bietet nichts revolutionär Neues an der Denksportfront. Zur Ehrenrettung muß aber gesagt werden, daß Loricel aus der Idee ein technisch grundsolides Programm gemacht hat. Auch in größter Heißt reagiert die Maussteuerung präzise. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und läßt Neulingen eine faire Chance. Leider wird in spä-



teren Levels nicht mehr die Denkfähigkeit geschult, sondern die Ausdauer des Spielers. Riesige Platten-Felder lassen den Nervquotienten gefährlich ansteigen. Es wäre besser gewesen, wenn man die Qualität der Levels und nicht die Quantität der Aufgaben gesteigert hätte. So geht das Dauerklickklo auf die Nerven.

STECK
BRIEF

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 52%

Grafik: 48% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Denkspiel

Hersteller: Loricels, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 52%

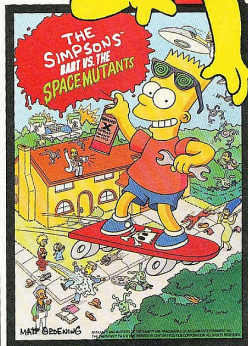
Grafik: 48% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

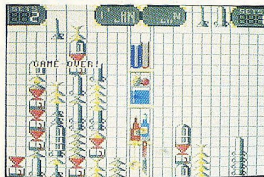
IN KÜRZE
FÜR DICH
DA!



RONALDO Am Satipunk 12. 6092 Kehlertuch

ocean
AKkaim
entertainment, inc.

Frechheit siegt



Ohne Hut, doch mit Topf und Trichter (C 64)

Pot Panic

Wenn dem Programmierer nichts mehr einfällt, geht er in die Spielhalle, um sich für sein neuestes Werk inspirieren lassen. So dreist geklaut wie bei "Pot Panic" wurde allerdings schon lange nicht mehr. Hinter dem hausräuchlichen Titel steckt ein Klon des "Tetris"-Nachfolgers "Hatriis". Einziger wesentlicher Unterschied: Statt mit Hüten hantiert Ihr hier mit Töpfen auf dem Bildschirm — ungemein kreativ.

Die "Topf-Panik" wird durch verschiedene Geschirrtile verursacht, die jeweils paarweise den Bildschirm hinab-

schweben. Durch geschicktes Austauschen und Plazieren der Pötte und Pfannen müßt Ihr versuchen, Spüli-Aspiranten gleichen Typs übereinander zu stapeln. Baut man auf diese Weise einen Fünfling, verschwindet dieser vom Bildschirm und macht Platz für Nachschub. Das Spiel ist zu Ende, wenn Ihr durch Hochstapeln eine Grenzlinie überschreitet. Ab und zu darf man sich einen Geschirrtyp aussuchen, der komplett vom Bildschirm verschwindet. Das ist auch bitter nötig, um Mischstapel wieder aufzuräumen. *hl*

Vertauschte Vielecke



Ihr müßt Steine vertauschen, um Gruppen abzuräumen (Amiga)

Swap

Die Spielidee von "Swap" ist simpel: Auf einem Spielfeld liegen viele farbige Quadrate. Klickt man auf die Kante zwischen zwei Quadraten, "klappen" diese um und wechseln ihren Platz. Wenn mehrere gleichfarbige Quadrate zusammenliegen, macht es "Puff" und sie lösen sich in Wohlgefallen auf. Sind alle Quadrate vom Feld, geht es mit der nächsten Runde weiter.

Swap kann neben Quadraten auch mit Dreiecken und Sechsecken gespielt werden. Es gibt zwei unterschiedliche Spielmodi: Bei "Training" dürft

Ihr den Schwierigkeitsgrad nach Belieben einstellen und spielt auf Zufallsfeldern. Bei "Competition" müssen die Levels in der richtigen Reihenfolge abgeräumt werden. Vier weitere Spielelemente können zugeschaltet werden: ein Zeitlimit, eine "Avalanche"-Funktion, mit der die übriggebliebenen Steine nach unten purzeln, ein Feld mit Hilfssteinen, mit denen Reststeine weggenommen werden können und ein System, das oben genannte Sonderaktionen erst erlaubt, wenn man eine bestimmte Menge Steine abgeräumt hat. *bs*

dreist, aber nicht dumm: Da es noch keine Computersetzungen der hübschen Spielhallen-lüftelei Hatriis gibt, hat die akkupferne Softwarefirma Kingsoft einen etwas frechen, aber halbwegs brauchbaren Ableger dieses Programms veröffentlicht. Bei Pot Panic fehlen einige Details, die beispielsweise die offizielle Hat-



ria-Umsetzung für die PC-Engine auszeichnen. Trotz geschrumptem Spielwitz macht die einfache, aber unterhaltsame Stapelspielidee anstattweises Spaß. Schade, daß man am Anfang den Schwierigkeitsgrad nicht verschärfen kann. Außerdem spielt sich Hatriis besser: Leidlich gut geklaut ist eben doch nicht halb gewonnen.

Braucht die Welt noch mehr Denkspiele? Bestimmt nicht, wenn sie so durchschnittlich sind wie Swap. Technisch gibt es nichts auszusetzen, aber spielerisch fällt es einem bei der nicht enden wollenden Flut von Denkspielen ziemlich kalt. Offensichtlich haben die Programmierer die Hilfsfunktionen eingebaut, weil sonst die Felder oft nicht auf-



gehen würden (Rand- und Ecksteine sind anscheinend nur mit Glück wegzubekommen); mit der Hilfsfunktion ist es aber etwas zu einfach geworden. Wer wild losklickt, räumt viele Levels auch ohne Denkarbeit ab. Echle Strategien lassen sich nicht einfach finden, denn die großen Spielfelder sind nicht allzu übersichtlich.

STECK
BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 60%

Grafik: 27% Sound: 30%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

C 64 60%

Grafik: 37% Sound: 33%

Schwierigkeit: leicht

STECK
BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Palace, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA 65%

Grafik: 53% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Drunter und drüber



Feingeistige Symbol-Zusammenführung (Amiga)

Stack up

Stellt Euch einen Becher vor, der sich als Spielfeld für ein "neues" Tüftelprogramm abgibt. Streckt Eure Phantasie noch weiter und denkt Euch waagrechte Reihen von Figürchen dazu, die langsam diesen Becher herabschweben. Besagte Reihen bestehen aus drei einzelnen Symbolen, deren Reihenfolge Ihr mit einem beherzten Feuerknopfdruck ändern könnt. Stellt Euch des weiteren vor, daß diese Figürchen so am Boden gestapelt werden sollten, daß mindestens drei Symbole gleicher Art über- oder nebeneinander

plaziert sind — diagonal ist's auch gern gesehen. Dann macht's nämlich "Klonk!", alle Elemente dieser Kettenverbindung verschwinden und Ihr habt Platz gewonnen, um weiterzuspielen — bis der Becher voll ist. Wer Spiele wie "Columns" oder "Columns" kennt, muß seine Vorstellungskraft nicht sonderlich bemühen. Die Besonderheiten dieses neuen Ablegers: Ihr könnt einen von drei Startlevels wählen und zwischen vier Symbol-Grafiksets umschalten. Außerdem gehört Stack up gehört ins Tiefpreislager der Billigspiele. hi

Das ist die reinste Doppelgängerangelegenheit. Neben dem "Hatriis"-Derivat "Pot Panic" und dem "Sokoban"-Nachzieher "Charlie" ist Stack up der dritte Spiele-Klon, der mir unterkommt. Von diesem Abkupfer-Trio gefällt mir Stack up noch am relativ besten. Dank Startlevel-Wahl und solider Steuerung spielt sich das Programm nicht



schlechter als das große Vorbild und macht immer wieder mal Lust auf eine Runde Joystick-Denk-sport. Im Gegensatz zu den Dreisigkeits-Kollegen Pot Panic und Charlie wird Stack up zu einem sehr günstigen Preis angeboten. Dadurch läßt sich der Originalitäts-Malus dieses cleveren Columns-Aufgusses ganz gut ertragen.

STECK BRIEF

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

Genre: Denkspiel

Hersteller: Zeppelin, Zirkas-Preis: 30 Mark

AMIGA 61%

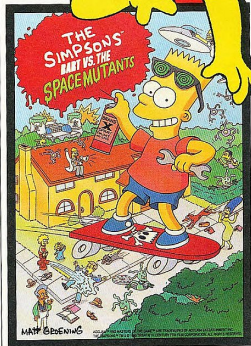
Grafik: 35% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

SPIEL
DIR
EINEN!



BONALDO Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

ocean
Aklaim™
entertainment inc.

BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA

ST	AM
3D Construction Kit	92 ⁹⁵
Addicted to Fun (3 Teil)	51 ⁵⁵
Armour Geddon	58 ⁶⁵
Bane of Cosmic F.	85 ⁹⁵
Battle Command	53 ⁵⁵
Brat	53 ⁵⁵
Buck Rogers (1. Teil)	85 ⁹⁵
Cadaver Payoff	37 ³⁵
Centurian - Def. of R.	58 ⁶⁵
Challengers (3 Teil)	71 ⁷⁵
Chase strikes b. (1. Teil)	53 ⁵⁵
Chips Challenge	53 ⁵⁵
F-15 Strike Eagle 2	73 ⁷⁵
F-19 Stealth Fighter	71 ⁷⁵
Final Whistle	23 ²⁵
Flames of Freedom	71 ⁷⁵
Flight of the Intruder	73 ⁷⁵
Full Blast (3 Teil)	71 ⁷⁵
Gods	53 ⁵⁵
Great Courts 2	64 ⁶⁵
Kick Off 2	51 ⁵⁵
Killing Game Show	58 ⁶⁵
King's Quest 5 ⁹	85 ⁹⁵
Leisure Suit Larry 3 dt.	85 ⁹⁵
Lemmings	53 ⁵⁵
Logical	51 ⁵⁵
Lotus Esprit Turbo	53 ⁵⁵
M.U.D.S.	64 ⁶⁵
MI Tank Platoon	71 ⁷⁵
Magnum (3 Teil)	71 ⁷⁵
MIG-29 Fulcrum	85 ⁹⁵
Monkey Island	71 ⁷⁵
Monster Pack (3 Teil)	53 ⁵⁵
Panzer Kick Boxing	71 ⁷⁵
Paradise '90	53 ⁵⁵
PGA Tour Golf	64 ⁶⁵
Populous + Sim City	71 ⁷⁵
Power Up (3 Teil)	71 ⁷⁵
Powermancer	71 ⁷⁵
Railroad Tycoon	73 ⁷⁵
Secret of Silver Blades	64 ⁶⁵
Sega Master Mix (3 Teil)	58 ⁶⁵
Ski or Die	64 ⁶⁵
Speedball 2	61 ⁶⁵
Spinlizzy Worlds	61 ⁶⁵
Sporting Gold (3 Teil)	53 ⁵⁵
Super Monaco GP	53 ⁵⁵
Super Off Road	53 ⁵⁵
Turcman 2	53 ⁵⁵
Virtual Reality (3 Teil)	71 ⁷⁵
Wheels of Fire (4 Teil)	71 ⁷⁵
Winning Tactics	23 ²⁵

C-64 / 128

C-64 / 128	Kass. Disk
3D Construction Kit	58 ⁶⁵
Addicted to Fun (3 Teil)	37 ³⁵
Big Box (30 Teile)	44 ⁴⁵
Buck Rogers ⁹	58 ⁶⁵
Challengers (3 Teil)	37 ³⁵
Chips Challenge	23 ²⁵
Elvira - Mistress of..	51 ⁵⁵
Full Blast (3 Teil)	37 ³⁵
Kick Off 2	23 ²⁵
Logical	23 ²⁵
Power Up (3 Teil)	37 ³⁵
Sega Master Mix (3 Teil)	44 ⁴⁵
Six Appeal (3 Teil)	37 ³⁵
Super Monaco GP	23 ²⁵
Super Off Road	23 ²⁵
Supremacy	51 ⁵⁵
Turcman 2	23 ²⁵
Ultima 6 ⁹	44 ⁴⁵
Wheels of Fire (4 Teil)	23 ²⁵

IBM PC

Bane of the Cosmic Forge ⁹	85 ⁹⁵
Battlechess für Windows	73 ⁷⁵
Buck Rogers ⁹	71 ⁷⁵
Casillas	73 ⁷⁵
Challengers (4 Teil)	71 ⁷⁵
Chips Challenge	71 ⁷⁵
Chuck Yeager's Air Combat	73 ⁷⁵
Command H.Q. ⁹	35 ³⁵
Eye of the Beholder ⁹	71 ⁷⁵
Heart of China ⁹ EGA	85 ⁹⁵
Heart of China ⁹ VGA	35 ³⁵
Ishtar	71 ⁷⁵
Jet Fighter 2 ⁹	92 ⁹⁵
Kick Off 2	64 ⁶⁵
Leisure Suit Larry 3 dt.	35 ³⁵
Lemmings	73 ⁷⁵
Links ⁹ VGA	85 ⁹⁵
Logical	58 ⁶⁵
M.U.D.S.	71 ⁷⁵
Mario Andrelli's Racing Ch.	64 ⁶⁵
MIG-29 Fulcrum	85 ⁹⁵
Monkey Island EGA	71 ⁷⁵
Monkey Island VGA	85 ⁹⁵
Populous + Sim City	71 ⁷⁵
Red Baron	85 ⁹⁵
Rise of the Dragon	85 ⁹⁵
Silent Service 2	73 ⁷⁵
Sim Earth	92 ⁹⁵
Ski or Die	64 ⁶⁵
Sorcerers get all the girls ⁹	71 ⁷⁵
Space Quest 4 ⁹ EGA	85 ⁹⁵
Space Quest 4 ⁹ VGA	85 ⁹⁵
Super Off Road	58 ⁶⁵
Wing Commander ⁹	73 ⁷⁵
Wing Com. Mission Disk 1 ⁹	37 ³⁵
Wing Com. Mission Disk 2 ⁹	37 ³⁵
Wonderland	73 ⁷⁵

Post 73.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 4 Jahren auf unsere preisgünstigen Leistungen:

* Alle Software werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit e-games ausstatten).

* Dank unserer perfekten Zernetzer und alle sonstigen Teile sofort lieferbar; nur die mit * gekennzeichnete Produkte haben bei Challenge noch nicht vorrätig, denn Philosophie liegt unter Vorbehalt!

* Ständige Renaissance aus topaktueller Software für alle gängigen Systeme, z.B. Amiga/Schneider CPC, C-16, Plus/2, Nintendo Gameboy.

* Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Probleme.

* Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschützungen: an Disketten oder Videokassetten (je nach Produkt) enthält.

* Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Software liegt jeder Lieferung bei.

* Als einem Bestandteil von 1987 - 2001 oder 5 Artikeln sind Porto und Verpackung frei; ansonsten variieren die Preise je nach Produkt und Versandkosten. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste an!

KINGSOFT

Grüner Weg 29 • D-51900 Aachen
Tel 0241/152051 • Fax 0241/152054

Fehlschlag

Setzungsphase

PLAYER 1:

NAME:

BALANCE:

SCORE:

HOLE 1 - PAR 4

SHOT 2

175 YARDS

1. Tee

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

COURSE MAP

Oh einsamer Golfer, pack' ein Deinen Schläger... (Amiga)

Challenge Golf

Dem Nachwuchs eine Chance: On-Line-Entertainment nennt sich eine neue Softwarefirma, die mit dem amerikanischen Adventure-Giganten Sierra On-Line allerdings rein gar nichts zu tun hat. Die Newcomer versuchen sich in "Challenge Golf" an einer Simulation der noblen Sportart mit dem kleinen Ball, der über Hunderte von Metern in ein nicht minder kleines Loch bugstiert werden muß. Vier Kurse mit je 18 Löchern stehen Euch zur Wahl. Bis zu vier Spieler können zu einer Runde starten; der Computer bietet sich

auch als Partner an. Die Grafik wird in 3 D aus der Sicht Eures Bildschirmgolfers gezeigt. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad wählt ein mehr oder weniger kräftiges Windchen. Vor jedem Schlag wird außerdem eine Übersichtskarte eingeblendet. Lediglich beim Putten wird eine (potthaltliche) Nahansicht von oben gezeigt. Um zu schlagen, müßt Ihr im richtigen Augenblick zwei Balken anzeigen zum Stillstand bringen. Die eine dosiert die Schlagstärke; die andere bestimmt, wie kräftig der Ball in welche Richtung abdrifft. hi

Der forsche Name

Challenge Golf be-

deutet übersetzt etwa

"Golf-Herausfor-

dung" (die größte Her-

ausforderung besteht

bei diesem kümmerli-

chen Programm aller-

dings darin, alle Lö-

cher eines Platzes

durchzuspielen, ohne

vorher gnädige Erlä-

sung mittels des Menü-

punkts "Exit" zu suchen. Was mich meist

vorzeitig in die Flucht treibt, ist

na ja

die ebenso unattrakti-

ve wie lahme Grafik

nebst dem gruseligen

Ballverhalten (ruck,

holper, zuckel...).

Die Steuerung biefat kei-

ne sonderlichen Fi-

nessen. Vor allem auf

dem Amiga hat diese

unprofessionelle

Spiel keine Chance.

Warum zur Challenge-

Krücke greifen, wenn das vor-

zügliche "PGA Tour Golf" liegt

so nahe?

STECK
BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Online Entertainment, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

49%

Grafik: 56% Sound: 28%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

49%

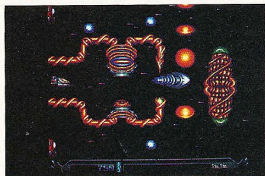
Grafik: 56% Sound: 28%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

Armer Amiga



Im Weltraum hört Euch niemand gähnen (Amiga)

Armalyte

R-Type läßt höflich grüßen: "Armalyte" klingt nicht nur bei undeutlicher Aussprache entfernt nach diesem Ballerklassiker; Thalamus hat beim großen Vorbild auch geklaut, was das Zeug hält. Damit dürfen Spielprinzip und Story hinreichend erklärt sein: Armalyte ist ein reindrassiger, ballerlastiger Horizontalcroller durch fünf Welten mit gänzlich verschiedenen Hintergrundgrafiken, Gegnern und Gefahren. Den Beam-Schuß (Feuernopf gedrückt halten, Luft anhalten, bis fünf zählen und WAAMMM!) gibt's hier genauso wie die klei-

nen Extrawaffenbehälter, die sich, einmal angeschossen, in niedliche Waffen und Speedups verwandeln.

Feinde? Massig! Mechanische Todesfallen? Sicher doch! Endgegner? Klar! Continues, Paßwörter, Protz-Intro und einstellbarer Schwierigkeitsgrad? Naja, an alles können die überlasteten Programmierer ja schließlich auch nicht denken — selbst, wenn stolze zwei Disketten und das Baujahr 1991 solchen Luxus durchaus erwarten lassen. Ach, ja: Das Spiel gibt's schon seit zwei Jahren für den C64. *wi*

Die konventionell-nette Grafik läßt noch nichts Böses ahnen: Sobald jedoch die ersten Sprites auftauchen, wünscht man sich in die Zeit zurück, da Aliens noch weiß waren und stoisch von links nach rechts (und zurück) patrouillierten. Die vielen



Feinde lassen sich nämlich in nur drei Sorten ordnen: Die einen (ich nenn sie "die Apathi-

schen") verhalten sich uninspiriert und kaum originell, die anderen ("die Gemeinen") schlicht unfair. Die dritte Gruppe verbindet geschickt die Eigenschaften der Gemeinen und der Apathischen und sind so typische Produkte lustloser Programmierung. Gegenüber dem fantastischen C-64-Original hat die Umsetzung deutlich abgebaut.

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Thalamus, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 52%

Grafik: 49% Sound: 41%

Schwierigkeit: schwer

C 64

bereits erschienen

Düstere Zeiten

Medieval Lords

Im Gegensatz zu den eindrucksvollen AD&D-Rollenspielen präsentieren sich die Strategiespiele der amerikanischen Oberflüchler SSI auch nach Jahren noch grafisch bieder wie eh und je: "Medieval Lords" wurde von einem waschechten Geschichtsprofessor geschrieben und macht da keine Ausnahme.

Über Menüs wird verhandelt und betrogen, man schickt Truppen in den Krieg und baut Schlösser. Die Regeln sind umfangreich und lassen keine Frage offen. Nur mit der Darstellung verschreckt man — wie oben angedeutet — die meisten Spieler. Fürs Klassenzimmer mag's (wie vom Autor



Mit Medieval Lords in die grafische Urzeit (MS-DOS/EGA)

empfohlen) noch genügen, 386-gestaltige High-Tech-Spieler werden jedoch vom düstern Mittelalter Abstand nehmen. *wi*

STECK BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: SSI, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 62%

Grafik: 8% Sound: 1%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

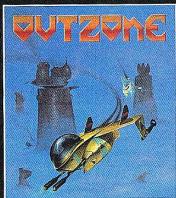
nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Feindliche Welten ... Verbotene Zonen ...
Ein defektes Raumschiff ... Schlaflose Nächte ...

ACTION & STRATEGIE

26 verschiedene Missionen

20 unterschiedliche Feuerkräfte der Waffen

Acht-Weg-Scrolling

50 Bilder pro Sekunde

45 versch. Farben auf dem Bildschirm

ST / AMIGA



Landschäfer

FANTASY PRODUCTIONS GmbH

Spezialist für Strategie- und Rollenspiele

SSI: AD&D-SERIE	A	ST	64	IBM	SSI-PREISHAMMER	A	ST	64	IBM
Champions of Krynn	94	84	84		Dragons of Flame	29	29	29	29
Curse of the Azure Bonds	94	84	84		First over Germany	29	29	29	29
Death Knights of Krynn	94	84	84		Heroses of the Lance	29	29	29	29
War of the Lance	94	84	84		Warrior	29	29	29	29
Poof of Overland	74	74	84		Overland II	29	29	29	29
Secret of the Silver Blades	84	74	84		Red Lightning	29	29	29	29
Gateway to the Savage Frontier	94	84	84		Solar Crusade	29	29	29	29
Eye of the Beholder	79	94	84		Star Command	29	29	29	29
Phantasia Battle Edition	39				Roadwar Battle Edition	39			59
(Phantasia II: Wizard's Crown/Phantasia 3)					(Roadwar 2000/EuroWar Götter Set)				

STRATEGIESPIELE	A	ST	64	IBM	STRATEGIESPIELE	A	ST	64	IBM
General Quarters					Simulations Canada				
Action off River Plate	79				Barbarossa to Stalingrad	99	99	99	99
Axelzotz	79				Battle of the Atlantic	99	99	99	99
Bitch	79				BattleTanks: Kursk to Berlin	99	99	99	99
Butterfly Bismark	79				Fast Gals	99	99	99	99
Borotino	79				Fifth Eskadron	99	99	99	99
Action in the North Atlantic	79				First Mod	99	99	99	99
German Rader Atlantic	79				Golan Front	99	99	99	99
Hedwig	79				Grand Fleet	99	99	99	99
Prélude to Jutland	79				Grey Seas, Grey Skies	99	99	99	99
Storm Computers					In Harnes Way	99	99	99	99
Blitzkrieg at the Ardennes	109	109			Kriegsplan	99	99	99	99
White Death	109	109			Kosak Campaign	99	99	99	99
Active Skunk	89	89			Long Lance	99	99	99	99
Three-Sixty					MIB: Central Germany	99	99	99	99
Warzone (US)	109	109			MIB: Northern Germany	99	99	99	99
Battle Set 2, 3 (nur mit US)	59	59			NASA Storm	99	99	99	99
Warzone Editor	79	79			Nascom Campaign	99	99	99	99
SSI-Neuheiten					Northern Fleet	99	99	99	99
Conflict Middle East	109	109			Operation Overlord	99	99	99	99
Medieval Lords	109	109			Pacific Storm	99	99	99	99
Ovanus	94	94			Rommel at El Alamein	99	99	99	99
Second Front	99	99			Rommel at Gazala	99	99	99	99
Typhoon of Steel	159	109			Savannah Fleet	99	99	99	99
					Stalingrad Campaign	99	99	99	99

EA-PREISHTITS	A	ST	64	IBM	MICROPROSE-HITS	A	ST	64	IBM
Bleat Nuts	49				Albino Ranger	29	29	29	29
Centurion Defender of Rome	59				F-15 Strike Eagle I	59	59	59	59
Foundation of Dreams	49				Gunsling	29	29	29	29
General Worlds	29	29			Phantom	29	29	29	29
Tennis & Trials	49				Real Storm Rising	29	29	29	29
					Slant Service I	29	29	29	29

DIVERSE STRATEGIESPIELE	A	ST	64	IBM	KOEI	A	ST	64	IBM
Command HQ	99				Romance of the 3 Kingdoms	79	119		
Decision at Gettysburg	99				Changhsia Khan	79	99		

★ NEUHEITEN PC ★	A	ST	64	IBM	SF-ROLLENSPIELE	A	ST	64	IBM
MegaTraveller II - Quest Anc.	109				2000 AD	59			
Castles	99				Bad Blood	59			
Chuck Yeagers Air Combat	99				Battlech II - Revenge	59			
Rules of Engagement	99				Buck Rogers	94	74	94	
Firestorm 2020	109				Hard Hone	94	94		
Worlds at War	99				Morden Dreams	99			
Paradox General	109				MedWarrior	79			
Lost Admiral	109				MegaTraveller I	84	84	99	
Wing Cmdr. Speech Disk (Missal)	99				Spies 1989	99			

FANTASY-RSP				A ST 64 IBM				SF-ROLLENSPIELE			
Dark Heart of Evil			59					Spice 1000			99
Sard's Tale II	84	84	94					Spice Poppe			99
Keys to Marazion			79					Starlight I	84	84	99
Lord of the Rings			109					Starlight II			99
Nights & Magic I			79					SF/ATLANTIS ALLGEMEIN			
Nights & Magic II	74	59	94					Alan Drag Lords			99
Nights & Magic Bundle (I-II-III)			119					Brash II			19
Ultima I (I-II)			74					Drachen von Luis	99	99	99
Ultima II			94					Impireum			94
Ultima III	74	74	94					Planet of Freedom			99
Ultima IV	94	94	94					Reneg. Legion Interceptor			109
Ultima V			94					Rise of the Dragon			109
Ultima VI (I-II)			99					Sar Saga I & II			109
Ultima VII (I-II)			99					Tenacious			109
Ultima VIII			99					Werlords	84		84
Ultima IX			99					Wing Commander			99
Ultima X			99					Wing Cmdr. Mission Disk II (3)			49
Ultima XI (I-II)	74	74	94								



Corporation

Unter der Rubrik: "Spiele, auf die wir verzichten" fällt die PC-Version des Si-Rollenspiels "Corporation". Gesteuert wird ein Geheimagent durch die 3-D-Gänge eines Bürokomplexes. Fallen, Roboter und Gemonster wollen dem Helden das Leben ausspanen. Die PC-Fassung krankt an den gleichen Symptomen wie die Amiga-Version: blasse Steuerung, auf dem ersten Blick fesselnde, auf den zweiten fade Grafik und fehlende Abwechslung. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 40%

Grafik: 42% Sound: 16%

Schwierigkeit: schwer



Lemmings

Vergeßt die Arbeit. Sagen Sie Ihrem Boß, daß der Büro-PC für wichtige Dinge als eine Tabellenkalkulation gut ist. Das gnadenlose Suchtspiel um putzige kleine Kerlchen, hat auf dem PC nichts an Genialität verloren. Der Tüftel- und Geschicklichkeitsspaß sorgt für unbeschwertes Spielvergnügen (besonders während der Bürostunden). Sie sollten allerdings zur besseren Steuerung der Lemmings eine Maus an Ihrem PC haben. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 92%

Grafik: 73% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel



Pang

Ocean hat das muntere Bälle-Pixen-Spektakel kompakt für Commodores Oldie adaptiert. Dank Modul stören keine nervigen Ladezeiten. Grafisch, musikalisch und technisch rangiert Pang im oberen Drittel – der Spielspaß hält ebenfalls mit. Lediglich die pingelige Kollisionsabfrage führt zur milden Abwertung. Wer auf einfache, aber motivierende Geschicklichkeitsspiele steht, der sollte sich Pang zulegen. Positiv: Zwei-Spieler-Modus. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark (Modul)

C64 71%

Grafik: 70% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel



Prehistorik

Es stand zu befürchten: "Prehistorik", ohnehin nicht gerade mit Spielbarkeit geschlagen, macht auf dem Atari ST eine ebenso steinzeitliche Figur wie auf anderen Computertypen. Der Sound klingt erwartungsgemäß etwas bleicher, die Grafik ist auch nicht schöner geworden. Doch das tut dem Ganzen keinen Abbruch: rumzuhüpfen, den ewig gleichen Dinosauriern einen auf die Füße zu klopfen – spielerisches Neandertal. Nur für Unerschütterliche. *ai*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST 41%

Grafik: 54% Sound: 31%

Schwierigkeit: leicht

TWELVE GOOD REASONS

Befristetes Angebot bei Bestellung bis zum 15.10.91

Amiga

Battle Chess II
Bill + Teds Adventure
Cardinal of the Kremlin
Midwinter 2
Riders of Rohan
Swap

57,-
55,-
55,-
67,-
67,-
55,-

MS-DOS

Armor Alley
Bill + Teds Adventure
Castles
F-15 II Scenery Disk
Sands of Fire
Swap

67,-
64,-
73,-
39,-
67,-
55,-

Weitere Titel (auch Atari ST + C 64) auf Anfrage.

Computer Software Albrecht Förster

Niederhöchstädt Straße 45, 6242 Kronberg 2

Telefon 06173/64367

Hotline Montag - Freitag 18.00-19.15, Samstag 9.30-12.00

STEIRERFUNK

Wir führen!!!!

Nec PC Engine,
Nec Turbo Express GT,
Nintendo Gameboy

und Famicom, SEGA, Gam Gear,
Atari Lynx, SNK NEO GEO.

An und Verkauf gebrauchter Konsolen und Modulen.

Mega Drive, Import Pal ohne Spiele 2890,-

Mit Spiel nach unserer Wahl 3190,-

Mit Spiel nach Ihrer Wahl 3490,-

Fordern Sie unsere Preisliste an !!!

Annemstraße 18, 8020 Graz/Austria, Tel. (0316) 918968

Bernd Fiedler & Carlo Giesenregen

Soft- und Hardware Vertrieb
present's
BRINGAMES and ACTIONGAMES



CDTV von Commodore 1745,-

Komplette PC Launch Anpassung nach Ihrer
Wünschen möglich!
285 SX/16 mit VGA-Karte, VGA-Monitor,
5,25" 4,5" LW, 40 MB HD, MS-DOS.

Wörter 2.8, Windows von 3295,-
486/33 mit 16-Megabyte VGA-Adapter,
5,25" + 3,5" LW, 120 MB HD, MS-DOS,
Wörter 2.8, Windows von 9695,-

Amiga
1040 250Khz 99,95
1040 500Khz 189,95
1040 1MB 289,95
1040 2MB 379,95
1040 4MB 469,95
1040 8MB 559,95
1040 16MB 649,95
1040 32MB 739,95
1040 64MB 829,95
1040 128MB 919,95
1040 256MB 1009,95
1040 512MB 1099,95
1040 1MB 1189,95
1040 2MB 1279,95
1040 4MB 1369,95
1040 8MB 1459,95
1040 16MB 1549,95
1040 32MB 1639,95
1040 64MB 1729,95
1040 128MB 1819,95
1040 256MB 1909,95
1040 512MB 1999,95
1040 1MB 2089,95
1040 2MB 2179,95
1040 4MB 2269,95
1040 8MB 2359,95
1040 16MB 2449,95
1040 32MB 2539,95
1040 64MB 2629,95
1040 128MB 2719,95
1040 256MB 2809,95
1040 512MB 2899,95
1040 1MB 2989,95
1040 2MB 3079,95
1040 4MB 3169,95
1040 8MB 3259,95
1040 16MB 3349,95
1040 32MB 3439,95
1040 64MB 3529,95
1040 128MB 3619,95
1040 256MB 3709,95
1040 512MB 3799,95
1040 1MB 3889,95
1040 2MB 3979,95
1040 4MB 4069,95
1040 8MB 4159,95
1040 16MB 4249,95
1040 32MB 4339,95
1040 64MB 4429,95
1040 128MB 4519,95
1040 256MB 4609,95
1040 512MB 4699,95
1040 1MB 4789,95
1040 2MB 4879,95
1040 4MB 4969,95
1040 8MB 5059,95
1040 16MB 5149,95
1040 32MB 5239,95
1040 64MB 5329,95
1040 128MB 5419,95
1040 256MB 5509,95
1040 512MB 5599,95
1040 1MB 5689,95
1040 2MB 5779,95
1040 4MB 5869,95
1040 8MB 5959,95
1040 16MB 6049,95
1040 32MB 6139,95
1040 64MB 6229,95
1040 128MB 6319,95
1040 256MB 6409,95
1040 512MB 6499,95
1040 1MB 6589,95
1040 2MB 6679,95
1040 4MB 6769,95
1040 8MB 6859,95
1040 16MB 6949,95
1040 32MB 7039,95
1040 64MB 7129,95
1040 128MB 7219,95
1040 256MB 7309,95
1040 512MB 7399,95
1040 1MB 7489,95
1040 2MB 7579,95
1040 4MB 7669,95
1040 8MB 7759,95
1040 16MB 7849,95
1040 32MB 7939,95
1040 64MB 8029,95
1040 128MB 8119,95
1040 256MB 8209,95
1040 512MB 8299,95
1040 1MB 8389,95
1040 2MB 8479,95
1040 4MB 8569,95
1040 8MB 8659,95
1040 16MB 8749,95
1040 32MB 8839,95
1040 64MB 8929,95
1040 128MB 9019,95
1040 256MB 9109,95
1040 512MB 9199,95
1040 1MB 9289,95
1040 2MB 9379,95
1040 4MB 9469,95
1040 8MB 9559,95
1040 16MB 9649,95
1040 32MB 9739,95
1040 64MB 9829,95
1040 128MB 9919,95
1040 256MB 10009,95
1040 512MB 10099,95
1040 1MB 10189,95
1040 2MB 10279,95
1040 4MB 10369,95
1040 8MB 10459,95
1040 16MB 10549,95
1040 32MB 10639,95
1040 64MB 10729,95
1040 128MB 10819,95
1040 256MB 10909,95
1040 512MB 10999,95
1040 1MB 11089,95
1040 2MB 11179,95
1040 4MB 11269,95
1040 8MB 11359,95
1040 16MB 11449,95
1040 32MB 11539,95
1040 64MB 11629,95
1040 128MB 11719,95
1040 256MB 11809,95
1040 512MB 11899,95
1040 1MB 11989,95
1040 2MB 12079,95
1040 4MB 12169,95
1040 8MB 12259,95
1040 16MB 12349,95
1040 32MB 12439,95
1040 64MB 12529,95
1040 128MB 12619,95
1040 256MB 12709,95
1040 512MB 12799,95
1040 1MB 12889,95
1040 2MB 12979,95
1040 4MB 13069,95
1040 8MB 13159,95
1040 16MB 13249,95
1040 32MB 13339,95
1040 64MB 13429,95
1040 128MB 13519,95
1040 256MB 13609,95
1040 512MB 13699,95
1040 1MB 13789,95
1040 2MB 13879,95
1040 4MB 13969,95
1040 8MB 14059,95
1040 16MB 14149,95
1040 32MB 14239,95
1040 64MB 14329,95
1040 128MB 14419,95
1040 256MB 14509,95
1040 512MB 14599,95
1040 1MB 14689,95
1040 2MB 14779,95
1040 4MB 14869,95
1040 8MB 14959,95
1040 16MB 15049,95
1040 32MB 15139,95
1040 64MB 15229,95
1040 128MB 15319,95
1040 256MB 15409,95
1040 512MB 15499,95
1040 1MB 15589,95
1040 2MB 15679,95
1040 4MB 15769,95
1040 8MB 15859,95
1040 16MB 15949,95
1040 32MB 16039,95
1040 64MB 16129,95
1040 128MB 16219,95
1040 256MB 16309,95
1040 512MB 16399,95
1040 1MB 16489,95
1040 2MB 16579,95
1040 4MB 16669,95
1040 8MB 16759,95
1040 16MB 16849,95
1040 32MB 16939,95
1040 64MB 17029,95
1040 128MB 17119,95
1040 256MB 17209,95
1040 512MB 17299,95
1040 1MB 17389,95
1040 2MB 17479,95
1040 4MB 17569,95
1040 8MB 17659,95
1040 16MB 17749,95
1040 32MB 17839,95
1040 64MB 17929,95
1040 128MB 18019,95
1040 256MB 18109,95
1040 512MB 18199,95
1040 1MB 18289,95
1040 2MB 18379,95
1040 4MB 18469,95
1040 8MB 18559,95
1040 16MB 18649,95
1040 32MB 18739,95
1040 64MB 18829,95
1040 128MB 18919,95
1040 256MB 19009,95
1040 512MB 19099,95
1040 1MB 19189,95
1040 2MB 19279,95
1040 4MB 19369,95
1040 8MB 19459,95
1040 16MB 19549,95
1040 32MB 19639,95
1040 64MB 19729,95
1040 128MB 19819,95
1040 256MB 19909,95
1040 512MB 19999,95
1040 1MB 20089,95
1040 2MB 20179,95
1040 4MB 20269,95
1040 8MB 20359,95
1040 16MB 20449,95
1040 32MB 20539,95
1040 64MB 20629,95
1040 128MB 20719,95
1040 256MB 20809,95
1040 512MB 20899,95
1040 1MB 20989,95
1040 2MB 21079,95
1040 4MB 21169,95
1040 8MB 21259,95
1040 16MB 21349,95
1040 32MB 21439,95
1040 64MB 21529,95
1040 128MB 21619,95
1040 256MB 21709,95
1040 512MB 21799,95
1040 1MB 21889,95
1040 2MB 21979,95
1040 4MB 22069,95
1040 8MB 22159,95
1040 16MB 22249,95
1040 32MB 22339,95
1040 64MB 22429,95
1040 128MB 22519,95
1040 256MB 22609,95
1040 512MB 22699,95
1040 1MB 22789,95
1040 2MB 22879,95
1040 4MB 22969,95
1040 8MB 23059,95
1040 16MB 23149,95
1040 32MB 23239,95
1040 64MB 23329,95
1040 128MB 23419,95
1040 256MB 23509,95
1040 512MB 23599,95
1040 1MB 23689,95
1040 2MB 23779,95
1040 4MB 23869,95
1040 8MB 23959,95
1040 16MB 24049,95
1040 32MB 24139,95
1040 64MB 24229,95
1040 128MB 24319,95
1040 256MB 24409,95
1040 512MB 24499,95
1040 1MB 24589,95
1040 2MB 24679,95
1040 4MB 24769,95
1040 8MB 24859,95
1040 16MB 24949,95
1040 32MB 25039,95
1040 64MB 25129,95
1040 128MB 25219,95
1040 256MB 25309,95
1040 512MB 25399,95
1040 1MB 25489,95
1040 2MB 25579,95
1040 4MB 25669,95
1040 8MB 25759,95
1040 16MB 25849,95
1040 32MB 25939,95
1040 64MB 26029,95
1040 128MB 26119,95
1040 256MB 26209,95
1040 512MB 26299,95
1040 1MB 26389,95
1040 2MB 26479,95
1040 4MB 26569,95
1040 8MB 26659,95
1040 16MB 26749,95
1040 32MB 26839,95
1040 64MB 26929,95
1040 128MB 27019,95
1040 256MB 27109,95
1040 512MB 27199,95
1040 1MB 27289,95
1040 2MB 27379,95
1040 4MB 27469,95
1040 8MB 27559,95
1040 16MB 27649,95
1040 32MB 27739,95
1040 64MB 27829,95
1040 128MB 27919,95
1040 256MB 28009,95
1040 512MB 28099,95
1040 1MB 28189,95
1040 2MB 28279,95
1040 4MB 28369,95
1040 8MB 28459,95
1040 16MB 28549,95
1040 32MB 28639,95
1040 64MB 28729,95
1040 128MB 28819,95
1040 256MB 28909,95
1040 512MB 28999,95
1040 1MB 29089,95
1040 2MB 29179,95
1040 4MB 29269,95
1040 8MB 29359,95
1040 16MB 29449,95
1040 32MB 29539,95
1040 64MB 29629,95
1040 128MB 29719,95
1040 256MB 29809,95
1040 512MB 29899,95
1040 1MB 29989,95
1040 2MB 30079,95
1040 4MB 30169,95
1040 8MB 30259,95
1040 16MB 30349,95
1040 32MB 30439,95
1040 64MB 30529,95
1040 128MB 30619,95
1040 256MB 30709,95
1040 512MB 30799,95
1040 1MB 30889,95
1040 2MB 30979,95
1040 4MB 31069,95
1040 8MB 31159,95
1040 16MB 31249,95
1040 32MB 31339,95
1040 64MB 31429,95
1040 128MB 31519,95
1040 256MB 31609,95
1040 512MB 31699,95
1040 1MB 31789,95
1040 2MB 31879,95
1040 4MB 31969,95
1040 8MB 32059,95
1040 16MB 32149,95
1040 32MB 32239,95
1040 64MB 32329,95
1040 128MB 32419,95
1040 256MB 32509,95
1040 512MB 32599,95
1040 1MB 32689,95
1040 2MB 32779,95
1040 4MB 32869,95
1040 8MB 32959,95
1040 16MB 33049,95
1040 32MB 33139,95
1040 64MB 33229,95
1040 128MB 33319,95
1040 256MB 33409,95
1040 512MB 33499,95
1040 1MB 33589,95
1040 2MB 33679,95
1040 4MB 33769,95
1040 8MB 33859,95
1040 16MB 33949,95
1040 32MB 34039,95
1040 64MB 34129,95
1040 128MB 34219,95
1040 256MB 34309,95
1040 512MB 34399,95
1040 1MB 34489,95
1040 2MB 34579,95
1040 4MB 34669,95
1040 8MB 34759,95
1040 16MB 34849,95
1040 32MB 34939,95
1040 64MB 35029,95
1040 128MB 35119,95
1040 256MB 35209,95
1040 512MB 35299,95
1040 1MB 35389,95
1040 2MB 35479,95
1040 4MB 35569,95
1040 8MB 35659,95
1040 16MB 35749,95
1040 32MB 35839,95
1040 64MB 35929,95
1040 128MB 36019,95
1040 256MB 36109,95
1040 512MB 36199,95
1040 1MB 36289,95
1040 2MB 36379,95
1040 4MB 36469,95
1040 8MB 36559,95
1040 16MB 36649,95
1040 32MB 36739,95
1040 64MB 36829,95
1040 128MB 36919,95
1040 256MB 37009,95
1040 512MB 37099,95
1040 1MB 37189,95
1040 2MB 37279,95
1040 4MB 37369,95
1040 8MB 37459,95
1040 16MB 37549,95
1040 32MB 37639,95
1040 64MB 37729,95
1040 128MB 37819,95
1040 256MB 37909,95
1040 512MB 37999,95
1040 1MB 38089,95
1040 2MB 38179,95
1040 4MB 38269,95
1040 8MB 38359,95
1040 16MB 38449,95
1040 32MB 38539,95
1040 64MB 38629,95
1040 128MB 38719,95
1040 256MB 38809,95
1040 512MB 38899,95
1040 1MB 38989,95
1040 2MB 39079,95
1040 4MB 39169,95
1040 8MB 39259,95
1040 16MB 39349,95
1040 32MB 39439,95
1040 64MB 39529,95
1040 128MB 39619,95
1040 256MB 39709,95
1040 512MB 39799,95
1040 1MB 39889,95
1040 2MB 39979,95
1040 4MB 40069,95
1040 8MB 40159,95
1040 16MB 40249,95
1040 32MB 40339,95
1040 64MB 40429,95
1040 128MB 40519,95
1040 256MB 40609,95
1040 512MB 40699,95
1040 1MB 40789,95
1040 2MB 40879,95
1040 4MB 40969,95
1040 8MB 41059,95
1040 16MB 41149,95
1040 32MB 41239,95
1040 64MB 41329,95
1040 128MB 41419,95
1040 256MB 41509,95
1040 512MB 41599,95
1040 1MB 41689,95
1040 2MB 41779,95
1040 4MB 41869,95
1040 8MB 41959,95
1040 16MB 42049,95
1040 32MB 42139,95
1040 64MB 42229,95
1040 128MB 42319,95
1040 256MB 42409,95
1040 512MB 42499,95
1040 1MB 42589,95
1040 2MB 42679,95
1040 4MB 42769,95
1040 8MB 42859,95



Ihr
kriegt
Ever Heft
früher als der
Rest der Welt!

Die
Lieferung
kostet keinen
Pfennig extra!

POWER

PLAY

im
ABO
nur 5,80DM
inklusive
Star-Killer-Puzzle!

Bezahlt
wie Ihr wollt,
halb-, viertel-
oder ganzjährig!

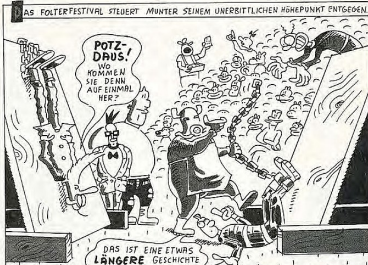
STARKILLER #42

ZEICHNUNGEN: ROLF DÜVKE TEXTE: BEHNI LEHMANN

Rent an Unbold GmbH Folge 14

DAS IST EINE ETWAS LÄNGERE GESCHICHTE!

EINE DRITTE ORAKELDOSE FEHLT UNSEREN FÜRCHTLOSEN HELDEN NOCH, UM DEN AUFTRAG ZU ERFÜLLEN. ANDERNFALLS DROHT DIE FORTDAUERENDE FOLTERUNG DURCH DIE GRIMMIGEN QUALKNECHTE VON DONDOKODON...



NUMMERWEISE LANDETEN WIR IN RANARAMA, WO ICH NOCH RECHT BEKANNT BIN.



OS 20 51 OS! RANARAMER!



SCHLIESSLICH KLAUTE ICH EIN RAUMSCHIFF.

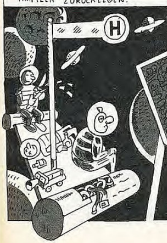
LEIDER HABE ICH MICH EIN PAARMAL VERFLOREN UND LANDETE BEI IRGENDWELCHEN NIEDEREN LEBENSFORMEN.

IS DES NET DER AUS DEM COMIC-SCHRIEB?

HER UFF, DER HAT KAA TUFF-PLAKETTE AN SAM SCHIFFSCHE?



IE LETZTEN LICHTJAHRE MUSSTE ICH MIT DEN OFFENTLICHEN VERKEHRSMITTELEN ZURÜCKLEGEN.

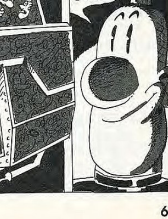


IE GLAUBEN JA GAR NICHT, WAS DA WÄHREND DER STOSSEITZ LOS IST...



IHRE FAHRKARTE? FAHRKARTE? BITTE! WIESO FAHRKARTE?

WIEDER IN DER GEGENWÄRT!



Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8073 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



ENDE

Wunsch

Ich lese Eure Zeitung schon seit fast 1½ Jahren und habe noch sehr wenig über Strategiespiele und Simulationen, die in der Antike handeln, mitbekommen. Gerade so etwas suche ich, aber der Markt scheint dafür sehr dürrig zu sein. Könntet Ihr mir da weiterhelfen? Gibt es eine Liste o.ä., was für dieses Genre gerade auf dem Markt ist oder war? Jörn Fritz, Bernau

Eine ultimative Liste aller Strategiespiele und Simulationen der letzten Jahren gibt es leider nicht. Für beinährte Taktikprogramme älteren Datums sollte ein Blick in den Katalog der Firma SSI (gibt's in fast jedem Softwareladen) fürs erste schon die eine oder andere Perle aufzeigen. Ansonsten empfehlen wir, daß Du Dich mit einem Spezialhändler (Beispielsweise die Firma Fantasy Productions in Düsseldorf) in Verbindung setzt, der eventuell auch mal ältere Strategiespiele besorgen kann. mh

Überwältigt

Wir, zwei Amiga-Besitzer, haben uns vor kurzer Zeit "Lemmings" gekauft und finden, daß Grafik, Sound und somit auch die Power-Wertung zu niedrig angesetzt war. Wegen der Bilder in Ausgabe 1/91, die aus der Demo-Version stammten, nehmen wir an, daß nur diese getestet wurde. Da aber die Grafik und

SCHREIB
MAL
WIEDER

vor allem der Sound in der Vollversion wesentlich besser sind, würden wir gerne einen ausführlichen Test der Vollversion sehen. An der Stelle sei gesagt, daß die Vollversion von Lemmings um Längen besser ist als die Demoversion (Der Vorspann ist, wie bei allen Psychospielen, super).

Wenn eine neue Konsole erscheint (Game Boy, Super Famicom), werden die ersten Spiele (Tetris, Super Mario World) meistens überbewertet. Wir schätzen, daß bei solchen Tests die Tester von der Neuheit der Konsole noch zu überwältigt sind, und so diese hohe Bewertung zustande kommt.

Eckhard Huesmann, Hainzow

Gleich vorweg: Grafik und Sound haben keinen direkten Einfluß auf die Power-Wertung. Letztere drückt aus, wieviel Spaß ein Programm macht. Und unterhaltsam können auch gut konzipierte Spiele mit Gruselgrafik sein (z.B. "Tetris"). Zum Zeitpunkt des Tests

wußten wir, wie viele Levels und welche Grafikstile Psychos in die Endversion einbauen wollte. Da das Spiel an sich fertig war und sonst keine Änderungen mehr anstanden, waren wir so frei, bei unserem Test aus Aktualitätsgründen auf Fotos von höheren Levels zu verzichten. Alle Lemmings-Wertungen bleiben natürlich gleich; mit 92 Prozent hat das Programm ohnehin eine der höchsten Power-Wertungen aller Zeiten kassiert.

Bei der Vorstellung der ersten Spiele für neue Konsolen lassen wir uns nicht blenden. Der Grund, warum viele frühe Spiele hohe Wertungen kassieren, ist einleuchtend: Die Herstellerfirmen wie z.B. Nintendo sind sich der Tatsache bewußt, daß der Erfolg eines neuen Geräts vor allem von der Qualität der Spiele abhängt. Zum Start einer neuen Konsole werden deshalb bevorzugt aufwendige Edelmodes veröffentlicht, um möglichst viele Leute auf das neue System aufmerksam zu machen. hl

Gigantische Gähnummer

Leider sind in letzter Zeit meine Zweifel immer negativer geworden, was Eure Bewertungskriterien für Rollenspiele in jüngster Vergangenheit angeht. Es beginnt mit Kleinketten, die keinen Einfluß auf die Power-Wertung haben sollten und hört mit so kapitalen Ausrechnern wie

Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

AM ST PC

2D Communications-Koll.	118,90	99,90	79,90
Amiga 10	64,90		
Amiga 1000	41,90	41,90	
Base of the Empire Force	50,90		
Base of the Empire	51,90	41,90	
Base of the Empire 2	51,90	41,90	
Base of the Empire 3	51,90	41,90	
Base of the Empire 4	51,90	41,90	
Base of the Empire 5	51,90	41,90	
Base of the Empire 6	51,90	41,90	
Base of the Empire 7	51,90	41,90	
Base of the Empire 8	51,90	41,90	
Base of the Empire 9	51,90	41,90	
Base of the Empire 10	51,90	41,90	
Base of the Empire 11	51,90	41,90	
Base of the Empire 12	51,90	41,90	
Base of the Empire 13	51,90	41,90	
Base of the Empire 14	51,90	41,90	
Base of the Empire 15	51,90	41,90	
Base of the Empire 16	51,90	41,90	
Base of the Empire 17	51,90	41,90	
Base of the Empire 18	51,90	41,90	
Base of the Empire 19	51,90	41,90	
Base of the Empire 20	51,90	41,90	
Base of the Empire 21	51,90	41,90	
Base of the Empire 22	51,90	41,90	
Base of the Empire 23	51,90	41,90	
Base of the Empire 24	51,90	41,90	
Base of the Empire 25	51,90	41,90	
Base of the Empire 26	51,90	41,90	
Base of the Empire 27	51,90	41,90	
Base of the Empire 28	51,90	41,90	
Base of the Empire 29	51,90	41,90	
Base of the Empire 30	51,90	41,90	
Base of the Empire 31	51,90	41,90	
Base of the Empire 32	51,90	41,90	
Base of the Empire 33	51,90	41,90	
Base of the Empire 34	51,90	41,90	
Base of the Empire 35	51,90	41,90	
Base of the Empire 36	51,90	41,90	
Base of the Empire 37	51,90	41,90	
Base of the Empire 38	51,90	41,90	
Base of the Empire 39	51,90	41,90	
Base of the Empire 40	51,90	41,90	
Base of the Empire 41	51,90	41,90	
Base of the Empire 42	51,90	41,90	
Base of the Empire 43	51,90	41,90	
Base of the Empire 44	51,90	41,90	
Base of the Empire 45	51,90	41,90	
Base of the Empire 46	51,90	41,90	
Base of the Empire 47	51,90	41,90	
Base of the Empire 48	51,90	41,90	
Base of the Empire 49	51,90	41,90	
Base of the Empire 50	51,90	41,90	
Base of the Empire 51	51,90	41,90	
Base of the Empire 52	51,90	41,90	
Base of the Empire 53	51,90	41,90	
Base of the Empire 54	51,90	41,90	
Base of the Empire 55	51,90	41,90	
Base of the Empire 56	51,90	41,90	
Base of the Empire 57	51,90	41,90	
Base of the Empire 58	51,90	41,90	
Base of the Empire 59	51,90	41,90	
Base of the Empire 60	51,90	41,90	
Base of the Empire 61	51,90	41,90	
Base of the Empire 62	51,90	41,90	
Base of the Empire 63	51,90	41,90	
Base of the Empire 64	51,90	41,90	
Base of the Empire 65	51,90	41,90	
Base of the Empire 66	51,90	41,90	
Base of the Empire 67	51,90	41,90	
Base of the Empire 68	51,90	41,90	
Base of the Empire 69	51,90	41,90	
Base of the Empire 70	51,90	41,90	
Base of the Empire 71	51,90	41,90	
Base of the Empire 72	51,90	41,90	
Base of the Empire 73	51,90	41,90	
Base of the Empire 74	51,90	41,90	
Base of the Empire 75	51,90	41,90	
Base of the Empire 76	51,90	41,90	
Base of the Empire 77	51,90	41,90	
Base of the Empire 78	51,90	41,90	
Base of the Empire 79	51,90	41,90	
Base of the Empire 80	51,90	41,90	
Base of the Empire 81	51,90	41,90	
Base of the Empire 82	51,90	41,90	
Base of the Empire 83	51,90	41,90	
Base of the Empire 84	51,90	41,90	
Base of the Empire 85	51,90	41,90	
Base of the Empire 86	51,90	41,90	
Base of the Empire 87	51,90	41,90	
Base of the Empire 88	51,90	41,90	
Base of the Empire 89	51,90	41,90	
Base of the Empire 90	51,90	41,90	
Base of the Empire 91	51,90	41,90	
Base of the Empire 92	51,90	41,90	
Base of the Empire 93	51,90	41,90	
Base of the Empire 94	51,90	41,90	
Base of the Empire 95	51,90	41,90	
Base of the Empire 96	51,90	41,90	
Base of the Empire 97	51,90	41,90	
Base of the Empire 98	51,90	41,90	
Base of the Empire 99	51,90	41,90	
Base of the Empire 100	51,90	41,90	

SPiELE FÜR G-64 ANFRAGE BE

Disaster	129,90	109,90	5,90
Disaster 2	129,90	109,90	5,90
Disaster 3	129,90	109,90	5,90
Disaster 4	129,90	109,90	5,90
Disaster 5	129,90	109,90	5,90
Disaster 6	129,90	109,90	5,90
Disaster 7	129,90	109,90	5,90
Disaster 8	129,90	109,90	5,90
Disaster 9	129,90	109,90	5,90
Disaster 10	129,90	109,90	5,90
Disaster 11	129,90	109,90	5,90
Disaster 12	129,90	109,90	5,90
Disaster 13	129,90	109,90	5,90
Disaster 14	129,90	109,90	5,90
Disaster 15	129,90	109,90	5,90
Disaster 16	129,90	109,90	5,90
Disaster 17	129,90	109,90	5,90
Disaster 18	129,90	109,90	5,90
Disaster 19	129,90	109,90	5,90
Disaster 20	129,90	109,90	5,90
Disaster 21	129,90	109,90	5,90
Disaster 22	129,90	109,90	5,90
Disaster 23	129,90	109,90	5,90
Disaster 24	129,90	109,90	5,90
Disaster 25	129,90	109,90	5,90
Disaster 26	129,90	109,90	5,90
Disaster 27	129,90	109,90	5,90
Disaster 28	129,90	109,90	5,90
Disaster 29	129,90	109,90	5,90
Disaster 30	129,90	109,90	5,90
Disaster 31	129,90	109,90	5,90
Disaster 32	129,90	109,90	5,90
Disaster 33	129,90	109,90	5,90
Disaster 34	129,90	109,90	5,90
Disaster 35	129,90	109,90	5,90
Disaster 36	129,90	109,90	5,90
Disaster 37	129,90	109,90	5,90
Disaster 38	129,90	109,90	5,90
Disaster 39	129,90	109,90	5,90
Disaster 40	129,90	109,90	5,90
Disaster 41	129,90	109,90	5,90
Disaster 42	129,90	109,90	5,90
Disaster 43	129,90	109,90	5,90
Disaster 44	129,90	109,90	5,90
Disaster 45	129,90	109,90	5,90
Disaster 46	129,90	109,90	5,90
Disaster 47	129,90	109,90	5,90
Disaster 48	129,90	109,90	5,90
Disaster 49	129,90	109,90	5,90
Disaster 50	129,90	109,90	5,90
Disaster 51	129,90	109,90	5,90
Disaster 52	129,90	109,90	5,90
Disaster 53	129,90	109,90	5,90
Disaster 54	129,90	109,90	5,90
Disaster 55	129,90	109,90	5,90
Disaster 56	129,90	109,90	5,90
Disaster 57	129,90	109,90	5,90
Disaster 58	129,90	109,90	5,90
Disaster 59	129,90	109,90	5,90
Disaster 60	129,90	109,90	5,90
Disaster 61	129,90	109,90	5,90
Disaster 62	129,90	109,90	5,90
Disaster 63	129,90	109,90	5,90
Disaster 64	129,90	109,90	5,90
Disaster 65	129,90	109,90	5,90
Disaster 66	129,90	109,90	5,90
Disaster 67	129,90	109,90	5,90
Disaster 68	129,90	109,90	5,90
Disaster 69	129,90	109,90	5,90
Disaster 70	129,90	109,90	5,90
Disaster 71	129,90	109,90	5,90
Disaster 72	129,90	109,90	5,90
Disaster 73	129,90	109,90	5,90
Disaster 74	129,90	109,90	5,90
Disaster 75	129,90	109,90	5,90
Disaster 76	129,90	109,90	5,90
Disaster 77	129,90	109,90	5,90
Disaster 78	129,90	109,90	5,90
Disaster 79	129,90	109,90	5,90
Disaster 80	129,90	109,90	5,90
Disaster 81	129,90	109,90	5,90
Disaster 82	129,90	109,90	5,90
Disaster 83	129,90	109,90	5,90
Disaster 84	129,90	109,90	5,90
Disaster 85	129,90	109,90	5,90
Disaster 86	129,90	109,90	5,90
Disaster 87	129,90	109,90	5,90
Disaster 88	129,90	109,90	5,90
Disaster 89	129,90	109,90	5,90
Disaster 90	129,90	109,90	5,90
Disaster 91	129,90	109,90	5,90
Disaster 92	129,90	109,90	5,90
Disaster 93	129,90	109,90	5,90
Disaster 94	129,90	109,90	5,90
Disaster 95	129,90	109,90	5,90
Disaster 96	129,90	109,90	5,90
Disaster 97	129,90	109,90	5,90
Disaster 98	129,90	109,90	5,90
Disaster 99	129,90	109,90	5,90
Disaster 100	129,90	109,90	5,90

Insider und Preisänderungen

Verand erfolgt bei 10% + 10%

oder Vorbestellung (Schick + 5 DM)

Auslieferung

(Hilf es, Vorbestellung + 10 DM)

FORPORN & UNIVERS KOSTENLOS

GESAMTBELEG AN

Neuheiten auf Anfrage

Groß Electronic

Verandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-9391 Röhrnbach

Tel. 08582/1599

Fax 08582/8625

Schlechte Aussicht

An sich ist die Power Play nicht schlecht, aber in letzter Zeit macht Ihr einfach Sachen, die ich nicht verstehen kann. Also, es geht um die Power-Play-Vorschau, die in jeder Ausgabe auf der letzten Seite zu finden ist. In Ausgabe 4/91 kündigt Ihr "Mario Andretti's Racing Challenge" und Accolade's "Conspiracy" für den Computerspieltitel der nächsten Ausgabe an. Als ich die Ausgabe 5/91 in den Händen hielt, war von den beiden Tests nichts zu sehen. Außerdem hatet Ihr "Klax" für den Game Boy angekündigt. Wiederum finde ich nichts. Ziemlich erzürnt warte ich auf die 6/91. Als

ich reinschaue, ist auch dort von besagten Spielen keine Rede. Was ist los? Könnt Ihr Klax nicht aufleben? Der angekündigte "R-Type"-Test war auch nicht in der 6/91, ebenso wie das angekündigte Origin-Rollenspiel! Wollt Ihr mit diesen Versprechungen nur Leser anlocken oder meint Ihr das mit der Vorschau ernst?

Johannes Tordella, Reutlingen

Warum druckt Ihr immer, daß in der nächsten Ausgabe ein Poster oder anderes erscheinen soll, obwohl Ihr genau wißt, daß es dann doch nicht drin sein wird und Ihr Euch wieder dumme Ausreden einfallen laßt? Ich finde die Power Play wirk-

lich gut (bis auf die Videospielfests), aber wozu immer diese blöden Ausreden? Manchmal müßt Ihr Euch doch selber komisch vorkommen!

Romy Schäfer, Radebeul

Das mit den angekündigten Sachen, die dann doch nicht erscheinen, gefällt uns genauso wenig wie Euch. Da wir aber mit einem Vorlauf von gut sechs Wochen leben müssen, planen wir für die nächste Ausgabe guten Gewissens etwas, das dann aus kurzfristig auftauchenden Problemen doch nicht klappt. Ganz ausschließen werden wir so was leider nicht können, doch wir versprechen für die Zukunft Besserung. mg



02151 / 390071

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,00, bei Nachnahme + DM 8,00.

Bestellung telefonisch: täglich 24 Stunden ohne Anrufbeantworter
Fax 02151/390072

Bestellung schriftlich:
Frag-Soft R. Gutowski,
Marlinstr. 77a, 4150 Krefeld

HARDWARE

Amiga 500	
512 KB Speichererweiterung mit	
Uhr u. abschaltbar	89,-
1,8 MB komplett bestückt	259,-
Amiga 2000	
2 MB bis 8 MB erweiterbar	
(von BSC)	449,-
Mäuse	
High Res Maus incl. Mousepad	89,-
Optische Maus für Amiga (Golden	
Image)	
Incl. Mousepad für Amiga/ST	119,-
Optische Maus für PC incl.	
Mousepad und Software	139,-
Geckstift Joystick für PC-	
incl. Steckkarte	49,50

KOMPLETTLÖSUNGEN

z.B. Powermorgner (DM 29,90 - mit allen Karten), Antares, Bane of the Cosmic Forge, Eye of the Beholder, Bard's Tale III, Fate Gates of Doom, Spirit of Adventure, Buck Rogers

NAME	AMIGA MS-DOS
F-15 Strike Eagle II	89,50 99,50
Antares	69,50
Bane of t. Cosmic Forge	89,50 99,50
Bendit Kings of	
Antares China	89,50 89,50
Big Business	59,50 59,50
Carrier Command	29,50
Defender of the Crown	29,50 29,50
Eye of the Beholder	79,50 89,50
Fate Gates of Doom	89,50 99,50
Final Whistle	39,50
Flight of the Intruder	89,50 99,50
Kick Off II	59,50
Larry 3 deutsch	89,50 89,50
Larry 5	89,50 89,50
Lemmings	59,50 89,50
Manchester Unit. Europa	69,50 79,50
Muds	69,50
Masterblazer	69,50 69,50
Mindwinder	69,50 79,50
Mr. 28 Patrim. dt.	89,50 89,50
Murder	69,50 74,50
Mystical	74,50 74,50
NARC	59,50
Nightshift	59,50 59,50
Neobarnas Ambition 2	59,50 99,50
On the Road	74,50 74,50
Operation Stealth	69,50 79,50
Prolog	69,50 64,50
Populous	69,50 69,50
Railroad Tycoon	84,50 89,50
Silent Service II	89,50 89,50
Sim City	69,50 69,50
Sim Earth	94,50
Spirit of Adventures	69,50 79,50
Trans World	74,50 77,50
Turrican 2	49,50
Turrican 2	79,50
Wild West World	89,50 89,50
Wings of Fury	64,50 79,50

Erfüllungsangebot

Oil Impurium	25,-	25,-
u.v.a.		



dem Test von "Captive" auf. Da letzteres zum Glück ein einmaliger Fehltritt war (hoffentlich!), will ich nur kleine Verbesserungsvorschläge geben, die vielleicht auf fruchtbaren Boden fallen:

Heini bemängelt z.B. bei seiner Bewertung von "Eye of the Beholder" das Fehlen jeglicher Automapping-Möglichkeit. Sicherlich, es gibt ellige Spieler wie z.B. Heini, die auf automatisches Kartenziehen nicht verzichten wollen, doch es gibt auch gestandene Avatars, die ein Spiel wachsen sehen wollen, indem sie sich richtig in die Materie vertiefen. Dazu zählt auch das befriedigende Erlebnis, eine vernünftige Karte gezeichnet zu haben, auf die man stolz sein kann. Außerdem möchte ich den Menschen sehen, der ein Mammutspiel wie "Might & Magic II" lösen kann, ohne Karten zu benutzen, auf denen alle Besonderheiten verzeichnet sind. Automapping ist zwar eine nette Dreingabe, sollte aber nicht in die Power-Wertung einfließen.

Des weiteren finde ich es bedauerlich, daß Ihr faden-scheinige Quantität mit Qualität gleichsetzt. Ich halte ein Spiel, in dem viel passiert und man zu jedem Raum eine interessante Beschreibung geliefert bekommt, für wesentlich besser als solche, bei denen man in nicht enden wollenden Dungeons herumlaufen muß, in denen so gut wie nichts passiert. Man vergleiche die relativ kleinen, aber gehaltvollen "Überflieger" wie "Champions of Krynn" oder "Buck Rogers" mit gigantischen Gähnummern wie "Legend of Faerghall", bei denen kein Ende abzusehen ist. Auch Michaels Kritik an "Death Knights of Krynn", er fände dieses Glanzstück für Einsteiger ungeeignet, da auf Vorgängerspiele aufgebaut wird, finde ich für die Power-Wertung nicht ganz fair. Ich finde es z.B. toll, wenn man alte Bekannte wiedertreffen kann und die Handlungsfa-

den weiter gesponnen werden. Um Heinis Vergleich mit einer Fernsehserie heranzuziehen: Wer steigt schon in der Mitte einer Serie ein, wenn die Anfangsnummern noch erhältlich sind?

Angesichts der Menge der von Euch zu testenden Spiele ist es verständlich, daß Ihr der ewigen Hack und Slay-Spiele überdrüssig seid, aber verliert dabei nicht den Normalverbraucher aus den Augen, der sich oftmals nur einige wenige Perlen leisten kann und deshalb nicht allzu schnell von einer Spieldeck gelangweilt wird. Der Verbraucher schaut wohl mehr auf die Story und die Ausführung eines Spiels. Die eigentliche Spieldeck sollte deshalb nur bei ganz besonderen Glanzlichtern, wie z.B. bei "Populous", in die Wertung einfließen.

Frank Böttcher, Ochsenhausen

Zum Thema "Automapping" habe ich einen unerschütterlichen Standpunkt: Wer Spaß daran hat, Karten selber zu zeichnen und darin eine besondere Herausforderung sieht, kann das ja tun. Aber für notorische Kartographier-Hasser (und da bin ich sicher nicht der einzige) sollte es zumindest eine zuschaltbare Automapping-Funktion geben – auch wenn sie nur eingeschränkt ist; man muß ja nicht unbedingt den ganzen Level auf einen Blick sehen. Gerade bei Eye of the Beholder mit seiner schönen, sehr einfachen Bedienung hätte sich Automapping angeboten, da dieses Programm sicher auch von vielen Rollenspiel-Einsteigern gekauft wurde.

Lebenszeichen

Zum Thema Infocom: Angeregt durch die Melancholie, die schon seit einigen Ausgaben durch Eure Zeitschrift geistert, habe ich vermehrt nach diesen alten Klassikern Ausschau gehalten. Ergebnis: Sieben alte Adventures zum Spottpreis

von 10 Mark pro Stück für den guten alten C 64/128 gehören jetzt mir. Schon das erste, "The Lurking Horror", das ich zur Zeit spiele, hat mich regelrecht begeistert. Da Ihr in den letzten Ausgaben mehrfach berichtet habt, daß diese Spiele neu für Amiga, etc. umgesetzt werden, bin ich sehr an Einzelheiten darüber interessiert. Außerdem könntet Ihr doch mal ein Infocom-Special mit Tests der besten Spiele und Berichte über die Programmierer bringen! Diese grandiose Software-Schmiede hätte es auf jeden Fall verdient.

Heinrich Ganselkow, Moen

Da sind wir einer Meinung: Die guten alten Infocom-Adventures sind Softwareperlen erster Güteklasse. Leider gibt es die "Original"-Infocom-Firma nicht mehr. Einige der damaligen Programmierer haben bei der Firma Legend ein neues Betätigungsfeld gefunden und basteln fleißig an neuen Adventures. Beispielsweise "Sorcerer get all the Girls" oder "Time Quest" sind von ehemaligen Infocom-Leuten gemacht worden.

Deine Anregung über ein Infocom-Special hat bei uns zu heißen Diskussionen geführt – eventuell wird es einen Adventure-Schwerpunkt in einer der nächsten Ausgaben geben.

Sag mir wo...

In Eurem Artikel "Fortsetzung folgt" in der POWER PLAY-Ausgabe 8/91 habt Ihr über die "King's Quest"-Saga geschrieben, daß KQ 1 neu aufgelegt worden sei, und daß KQ in einem Dreierpack lieferbar wäre. Meine Frage ist nun, wie und vor allen Dingen wo der KQ-Dreierpack für mein System (IBM-PC-kompatibel) zu bekommen ist. Auf eine Anfrage meinerseits beim Computerservice Frank Heid wurde mir schriftlich mitgeteilt, daß KQ 1-3 überhaupt nicht mehr zu liefern sei.

Stephan Kutscher, Frankfurt

Vor gut einem halben gab es noch überall den "King's Quest-Tripelack" zu kaufen. Mittlerweile ist die Sonderserie allerdings ausgelassen. Du mütest Dich vielleicht bei mehreren Versandhändlern oder Kaufhäusern umhören, ob die noch einen Sammelpack auf Lager haben.

Jürgen Höfner,
Bernsheim

1991 PLAY



Computerclub Dillingen

Mit seinen 30 Mitgliedern ist der Computerclub Dillingen zwar eher klein; er kann jedoch bereits auf stolze fünf Jahre Erfahrung im "Clubgeschäft" zurückblicken. Anfangs beschäftigte er sich ausschließlich mit dem C64. Nachdem einige Mitglieder "umgestiegen" waren, öffnete der Club seine Pforten auch für Amiga, Atari und MS-DOS-Rechner. Oberstes Ziel des Clubs ist, Computerfreunden jeder Altersstufe einen Raum für Erfahrungsaustausch zu geben. Ganz gleich, ob jemand Ambitionen zum Programmieren hat oder einfach "nur" spielen will — hier trifft er auf Gleichgesinnte, die seine Begeisterung teilen und mit Informationen weiterhelfen können. Der Mitgliedsbeitrag ist nach Einkommen gestaffelt: Erwachsene zahlen 20 Mark, Azubis 10 Mark und Schüler 5 Mark monatlich. Eine Clubzeitschrift hat der Computerclub Dillingen bis-

her nicht, aber es besteht die Möglichkeit, mit ihm über Btx in Kontakt zu treten: Wer die Mitglieder näher in Augenschein nehmen möchte, kann sich samstags über Btx (EDEN BTX *33033 # Kennzeichen CCD, immer ab Mitternacht) in die Clubtreffen "einklinken".

Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8860 Dillingen

Swiss Lynx Info-Club

Es ist soweit: Die Schweiz hat endlich ihren eigenen Lynx-Club. Da er eine recht junge Vereinigung ist (gegründet im Herbst '90) und erst sechs Aktive zählt, würde er sich über regen Zulauf von Lynx-begeisterten Eidgenossen freuen. Der Swiss-Lynx Info Club versteht sich als Landeszentrale des Internationalen Lynx-Clubs, von dem auch die Clubzeitschrift übernommen und in leicht veränderter Form alle zwei Monate an die Mitglieder verteilt wird. Zusätzlich zu diesem Cluborgan, das alles Wissenswerte rund um das Lynx bietet, gibt der Schweizer Club einen "Pool" heraus, der z. B. Listen über erhältliche oder noch erscheinende Module, Adressen der Mitglieder und Angaben über deren Module oder Tips und Karten

Die aktuellen Tops:

Ihre Tops und Flops:
TOPS:

1. Lemmings
2. Wings
3. It Came from the Desert
4. Star Control
5. Street Rod

FLOPS:

1. Dick Tracy
2. Turtles
3. Das Boot
4. Space Ace
5. Aces of the Great War (Amiga-Vers.)

1. Blue Lightning
2. Chip's Challenge/Klax
3. Rygar
4. Xenophobe
5. Road Blaster



Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die an mich geschrieben haben oder noch schreiben wollen. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club ansprechen und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrüßungsbogen, der alle weiteren Modalitäten der Clubrubrik erläutert.

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik AG · Redaktion POWER PLAY · Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF

über einzelne Spiele enthält. Für alle Mitglieder besteht außerdem die Möglichkeit, Module zu leihen.

Der Mitgliedsbeitrag beträgt derzeit 12 Franken.

Swiss Lynx Infoclub
Saegeweg 45
CH-4900 Langenthal

ADRESSEN

Powergames

Computergames: Games Boy
Anschrift: Powergames
Carsten Sprakel
Reichsteich 105
1000 Berlin 19

Super Mario Game Boy Fan Club

Computergames: Game Boy
Anschrift: Super Mario
Game Boy Fan Club
Lars Kubina
Oeserstr. 86
1000 Berlin 27
Tel. 030/43339 13
oder
Roland Nonnenmacher
Hermesdorfer Str. 100
1000 Berlin 28
Tel. 030/4 1449 40

Bestsoft

Computergames: C 128, C 64
Anschrift: Bestsoft
Stephan Krommings
Burgstr. 41
2854 Lox-Stotel

The Dungeon Hunters

Computergames: MS-DOS, C64, Game Boy, VSS2000, Atari 800 XL
Anschrift: The Dungeon Hunters
Patrick Michels
Johannesstr. 18
4054 Nettetal 1
Tel. 021 538 9694

The Cleveland Bit Riders

Computergames: Atari ST
Anschrift: The Cleveland Bit Riders
Marcus Zeising
Loo'sche Heide 17
4194 Bedburg-Haus
Tel. 028 216 0497

Witnesses of Crime

Computergames: C 64
Anschrift: Witnesses of Crime
Wien Formholz
Heidinger Str. 51
4300 Essen 1
Tel. 0201/472202

Advanced Amiga User

Computergames: Amiga
Anschrift: Advanced Amiga User
Andreas Kunz
Hornthal 37
4330 Mülheim/Ruhr

Game Club

Computergames: PC-Engine, Sega Mega Drive, Sega Game Gear, MS-DOS, Amiga, C64, Game Boy
Anschrift: Game Boy
Jai-Yoo Choi
Grondelede 86
4630 Bochum 1
Tel. 0234 38 1981

Fürstenberger Computerclub FCC 2

Computergames: C 64
Anschrift: Fürstenberger Computerclub
C.Hesse
Wülfburg 11
4798 Fürstenberg

Sensation of Software

Computergames: Amiga 500, Atari ST, C 64
Anschrift: Sensation of Software
Thorsten Schlick
Waldstr. 18
5130 Grotelnath

Der Club

Computergames: Game Boy
Anschrift: Der Club
Lars Beck
Kalkuthof: 15
5300 Bonn 3

Future All e.V.

Computergames: C 16, C 64, C 128, Amiga, Atari, PC
Anschrift: Future All e.V.
Dieter Schmickler
Alte Str. 8
5340 Bad Honnel 6
Tel. 02224/80668
BTX *735*,
9220920 14 11

Joy Play

Computergames: C 64, Amiga
Anschrift: Joy Play
Daniel Kollmer
Kellernweg 4
5663 Willich
Tel. 020 5870423

Saarländischer Computer- u. Konsolclub

Computergames: Amiga 500, Game Boy, C 64
Anschrift: Saarl. Computer- u. Konsolclub
Jan Weber
Mainzer Str. 21
6695 Tholey

Action Tiger

Computergames: PC, CPC, C16, C64, Amiga, Game Boy, VSS 2600
Anschrift: Action Tiger
Tobias Munsch
Götterstr. 60
7530 Pforzheim

Basic Arts

Computergames: Amiga, C 64, PC
Anschrift: Basic Arts
Buchenstr. 9
8311 Steinberg/Markhofen

Amiga Ankh-Club

Computergames: Amiga 500, 2000, 3200
Anschrift: Amiga Ankh-Club
Marc Fischer
Buchenstr. 9a
8311 Althausenholzen

Computerclub Mindelheim

Computergames: C 64, Amiga
Anschrift: Computerclub Mindelheim
Nils Sautter
Schleifstr. 5 c
8948 Mindelheim

Vase

Computergames: Atari ST, Schneider CPC 484
Anschrift: Vase
Sascha Oppner
Doleu 470
A-6773 Vandans

Insulaner Soft

Computergames: Amiga 500, 2000
Anschrift: Insulaner Soft
Reto Roncelli
Ob. Aareggweg 904
CH-3004 Bern

MS-DOS Computerclub

Computergames: MS-DOS
Anschrift: MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Röppelhäuser Str. 4
3579 Friedland/Obg.

Computerclub Walsum, Die Turtles

Computergames: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Anschrift: Club Grasso
Götenstr. 23
4100 Duisburg 18

64er Club Essen

Computergames: C 64
Anschrift: Björn von Lert
Zwingerstr. 22
4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub

Computergames: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Anschrift: Night Angel Videogamesclub
Thorsten Prüglmeier
Prüglstr. 30
4300 Essen 12

Script Computer Club

Computergames: MS-DOS-System
Anschrift: Scharif Hafiz
Flachweg 24
4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseko CCG

Computergames: C 64, C16, C128
Anschrift: Maik Wellhausen
Karl-Coelliker Str. 5
4787 Geseko 1

AFC der Amiga-Fan-Club

Computergames: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: AFC-der Amiga-Fan-Club
Springeweg 124 oder
PF 5003
4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn

Computergames: CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
Anschrift: CPC-User-Club Unicorn
Im Vogelkäh 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.

Computergames: Atari XL, ST und PC
Anschrift: 1. Atari Club Colonia e.V.
c/o R.Sraberg
Alzeneystr. 32
5000 Köln 60

Mars Actionspiel Club

Computergames: Amiga
Anschrift: Mark Meyer-Eppler
Markenkirchstr. 9 b
5205 ST. Augustin 1

Empire Club

Computergames: Amiga
Anschrift: Empire Club
c/o Holger Höbemann
Im Aplegarten 19
5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club

Computergames: Amiga 500
Anschrift: EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards

Computergames: Game Boy
Anschrift: Game Boy Wizards
Peter Eitelbracht
An der Seilerbahn 22
5413 Bensdorf

1. Deutscher Lynx-Club

Computergames: Atari Lynx
Anschrift: 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Saxenstr. 57
7024 Filderstadt 4
07 177 3272

Phoenix Computer Club

Computergames: Alle
Anschrift: Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7986 Balingbach

Rainbow Softworks

Computergames: C 64
Anschrift: Rainbow Softworks
Rainbow Club
Agnesstr. 45
8400 Regensburg
Tel. 09412/6222

Sega Mega/PC Engine Club

Computergames: Mega Drive, PC Engine
Anschrift: Sega Mega/PC Engine-Club
Martin Gestreiter
Birkenstr. 8
8401 Kollerning

Virus

Computergames: Atari 1040 ST (II), C 64
Anschrift: Marcus Eller
Hauptstr. 12
8701 Allersheim
09336/503

Til und Fit

Computergames: alle Amigas
Anschrift: Til und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund
Tel. 02857 1650

NEU-
ZUGANG

NES Spezialisten

Computervideosystem:
NES, C 64
Leistungen: Tips und Tricks, Hotline, High-scores, Wettbewerbe, PD-Software, Spielebesprechungen, Flohmarkt
Schwerpunkte: Spiele-taste, Spiele selber machen, Programmiersprachen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Karsten Heims
Johannes-Ritter-Str. 4
2054 Geesthacht
04152/87558

Comspec

Computergames: IBM-kompatible AT/XT
Leistungen: Clubdiskette, Monatsdiskette, Hotline (Mo – Fr 18-20h), Sammelbestellungen
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, internationale PC/DOS, Deutsche Anleitungen, Hotline, Spielmagazin auf Disk
Mitgliedsbeitrag: ab 5 Mark
Anschrift: Carsten Meiners
Dix-Becker
Fuhneweg 18
D-3300 Braunschweig
0531/862612

The Dungeon Masters

Computergames: MS-DOS-AT, Sega Mega Drive, C64, Game Boy
Leistungen: Spielinfos, Erfahrungsaustausch, High-scores, Meistercharts
Schwerpunkte: Rollenspiele, Einstiegsheftchen
Mitgliedsbeitrag: noch keiner
Anschrift: Patrick Michels
Johannesstr. 18
4054 Nettetal 1 (Hinsbeck)
0215389694

Elite

Computergames: Commodore C64, Commodore 128, Epson ZX81
Leistungen: Jährl. Clubzeitschrift mit Demo, Clubtreffen, Erfahrungsaustausch, Tips und Tricks zu Welt-raumdankeispielen, An- und Verkauf von Software
Schwerpunkte: Neue Spiele ausprobieren, Kontakte, Welt-raumdankeispielen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Elite
Thorsten Fallt
Mörsenkaempfe 37
4235 Scherbeck
02853/4296

Amiga Xenon Club '91

Computergames: Aktuelle PD, kostenlose Kleinanzeigen, Clubmagazin auf 2 Disk, Clubkarte
Schwerpunkte: Public Domain, Kontakte, Erfahrungsaustausch, Amos Basic, GFX
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Xenon Club '91
Marc Bünner
Hersener Str. 88
4370 Marl
02365/691827
oder
Mike Kranfeld
Finkenweg 2
02592 Herten 7
02591/2400

Heavysoft

Computergames: Commodore Amiga 500, 1000, 2000, C64
Leistungen: Software-tausch, Lösungen, Clubtreffen, Clubzeitschrift (halbjährlich), Messebesuche, eigene Disketten, Erstellung von SoundAnimation, Schwerpunkte: Rollenspiele, Flugsimulatoren, Soundanimationen, Tips & Tricks, Anschrift: Heavysoft
Nicolas Barbat
Webster: 5
5068 Raderwald
021 91668373

The High-score-Hunters

Videospielsystem: NES, Game Boy
Leistungen: Clubkarte, Magazin, High-score-Liste, Tausch, Treffen, Schwerpunkte: Adventure, Action, Denkspiele, Ballspiele, Sport, Fantasy
Anschrift: The High-score-Hunters
Christian Messer
Quellenweg 10
6052 Mülheim 3
06108/78841

Challenger Videospielclub

Computergames: alle Konsolen und Handhelds
Leistungen: Clubzeitschriften, Hard- und Softwareberatung, Hotline, Clubabend, Videomagazin, Wettbewerbe, kostenlose Kleinanzeigen, organisierte Messenfahrten

MS-DOS

Sie sind

Profi-Programmierer

Wir wollen Sie!

Das erwarten wir von Ihnen:
gute Kenntnisse in Assembler und C
eigenständiges Arbeiten und Engagement
organisatorische Fähigkeiten
problemorientiertes Denken

Das wäre wünschenswert:
Erfahrungen mit verschiedenen
Computersystemen
Interesse an der Thematik „Computerspiel“

Das erwarten Sie von uns:
viel Freiraum bei der Arbeit
Förderungen von Eigeninitiative
Herausfordernde Aufgaben
angenehmes Arbeitsklima
Festanstellung
Gute Honorierung

**Mehr? Dann lassen Sie uns
darüber sprechen!**

Rufen Sie
uns an,
oder
schicken
Sie Ihre
Unterlagen
an:

**Publishing - Software
Vertriebs GmbH**
Laubenweg 6
4830 Gütersloh
Tel. und Fax: 0 52 41 / 3 83 23

kontakt

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS

Schwerpunkte: Hilfe für
Rätsels, Kontakte, neueste
Spiele und Hardware
Anschrift: Challenger
Videospielclub
Gerhard Penzinger
Niederbühlbach 177
A-6332 Kirchbühl

Internationaler Lynx-Club
Computery: Atari Lynx
Leistungen: monat. Club-
magazin, Tip & Trick Pool,
Modulverkauf, Treffen, Tour-
namente, Infos, Sammelbestel-
lungen
Schwerpunkte: Informa-
tionsaustausch, Lynx-Par-
ner finden, Module kennen-
lernen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
monat.
Anschrift: Internationaler
Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Sagghedstr. 3
6584 Schwanen 3
0 60 82 03364

Lynx-Star-Club
Computery: Atari Lynx
Leistungen: Magazin, Tips
& Tricks, Modulaustausch,
Hotline, Fanforum, Clubtre-
ffen, Wettbewerbe, Sammel-
bestellungen
Schwerpunkte: Kontakte,
Clubtreffen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
monat.
Anschrift: Lynx-Star-Club
Andri Linken
Speesstr. 9B
45175 Maital 2
0 61 06 52 527

Xantippos Computer-club Montafon
Computery: Atari ST, MS-
DOS
Leistungen: Clubzeitschrift,
PD-Bibliothek, Auffösungen,
Karten, Tips & Tricks
Schwerpunkte: PD-Soft-
ware, Erfahrungsaustausch,
Einstiegehilfen, Program-
mierkurs
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark,
25 €B, 2,50 €ffr monat.
Anschrift: Xantippos Com-
puterclub Montafon
Summer Walter
Dorfstr. 733
8774 Tachauhaus
0 55 56 49 93

**United Amiga Specia-
lists**
Computery: Amiga
Leistungen: Clubzeitschrift
monat., Einstiegehilfen,
Cheats und Lösungen,
Spieletests, Später evtl. PD-
Angebot
Schwerpunkte: Informa-
tionsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
monat.
Anschrift: United Amiga
Specialists
H. Glöck
Schickhardtstr. 33
7149 Rembeck 1

Die Game-Mafia
Computery: C-64
Leistungen: Clubzeitung
monat., Clubausweis, Wett-
bewerbe, Hotline Tips &
Tricks, Spieletests, Erfah-
rungsaustausch
Schwerpunkte: Einstiege-
hilfe, Hilfen bei Program-
men und Spielen

Mitgliedsbeitrag: 1 Mark
monat.
Anschrift: Die Game Mafia
Tommy Kammerer
Bahnhofstr. 26
7634 Kippenheim 1
0 78 25 6 21

**Ultima Computer Club
Ulm**
Computery: Atari STE, AT
386er, C 128 D, Sega Ma-
stor
Leistungen: Tips & Tricks,
Hotline, Clubbooks zu Ulti-
ma 5+6, Lösungshilfen/Kar-
ten, Ultima-T-Shirt, Club-
books u. Karten zum Selbst-
kostenpreis
Schwerpunkte: Ultima I-VI
Mitgliedsbeitrag: kostenlos,
Anschrift: Ultima Computer
Club Ulm
Alexander Lange
Reutlinger Str. 54
7900 Ulm
0 71 31 43 224

Amiga Club Oberhofen
Computery: Amiga 500,
1000, 2000, Game Boy, Lynx
Leistungen: Clubzeitung,
Lösungshilfen, Einstiegehil-
fen, Wettbewerbe, Preisaus-
schreiben, Clubtreffen,
Spieledemos, PD-Service,
Hotline, Händlerrabatte
Schwerpunkte: D, Einstie-
gehilfen, Grafik und Anima-
tionen, Aufklärung gegen
Raubkopien, Programmier-
kurs
Mitgliedsbeitrag: 6.- monat.
Anschrift: Amiga Club
Oberhofen
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1
7981 Oberhofen
0 71 86 29 18

United Adventurers
Computery: alle
Leistungen: Clubheft, Disk,
Mailbox, Kontakte in die
USA
Schwerpunkte: Adventures,
Simulationen, Online-
Games, Spielehilfen, Kon-
takte in Japan
Mitgliedsbeitrag: 3.- bis
10.- Mark
Anschrift: United Adventu-
res
Alexander Schweigart
Alpenweihenstr. 31
8000 München 21
0 89 70 05 569

Szene Computer Club
Computery: C64, Amiga,
MS-DOS
Leistungen: Clubzeitung,
Software, Mailbox, Meet-
ings, Händlerrabatt, Repa-
raturhilfen
Schwerpunkte: News, Infos,
Tips & Tricks, Charts, Spie-
letests, DFU, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark
+ MwSt
Anschrift: Szene Computer
Club
Markus Engmann
Dorfstr. 5
8019 Nollathaus
0 89 65 13 39

Software Busters
Computery: Amiga 500,
Atari 2600, C64, Game Boy
Leistungen: Wettbewerbe,
Clubausweis, Konsolen,
Zeitschrift

Schwerpunkte: Tips, Tests,
Lösungen, Rennspiele, Si-
mulationen
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark +
Porto
Anschrift: Software Busters
Florian Groll
Gnadenerstr. 20
8075 Vöhring

Jets and Sharks
Computery: Amiga 500,
Atari 2600 und 7800
Leistungen: Demos, Intros,
Hilfen, Treffen, Spielturnie-
re, Flohmarkt
Schwerpunkte: Program-
mieren von Demos u. Intros,
Spieletests, Tips u. Tricks,
Lösungen
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
monat.
Anschrift: Jets and Sharks
Alexander Heitß
Känterweg 5
8200 Rosenheim
0 89 31 88 334

Amiga Power Club
Computery: Amiga 500,
1000, 2000, CDTV
Leistungen: PD-Pool, Sam-
melbestellungen, Diskma-
gazin, Beratung, Hilfen,
Programmierhilfe, Messe-
fahrten
Schwerpunkte: PD, Be-
ratung und Hilfen, Diskma-
gazin
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark
jährlich bzw. 45.- für Diskabo
Anschrift: Amiga Power
Club
Michael Reiserer
Aichet 8
8201 Schonstedt

Amiga Ankh Club
Computery: Amiga 500,
2000, 3000
Leistungen: Clubzeitschrift,
Flohmarkt, Hotline, PD,
Anfragehilfen
Schwerpunkte: Hilfen, PD
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark
Anschrift: Amiga Ankh
Club
Marc Fischer
Buchstr. 9 A
6311 Altliebauhofen
0 87 05 74 3

Harpune
Computery: C64, PC
Leistungen: Zeitung, Infos,
Disk, Basic-Kurse
Schwerpunkte: Spiele ana-
lysieren, Programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: Harpune
Holger Betz
Mittelstr.-Merian-Str. 24
6532 Bad Wüdsheim

Game Over Club
Computery: Walter
Brückner
Leistungen: Disk, Aufbau
zu PD-Serie, Messebesu-
che, Workshops
Schwerpunkte: Fortbildung
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: Game Over Club
Walter Brückner
Hauptstr. 5
8702 Uettingen
0 93 69 15 91 ab 18 Uhr

POWER-TIPS

Heft
10/91

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

B.A.T.	88
Back to the Future 3	96
Bane of the Cosmic Forge	80
Elite	86
Genghis Kahn	87
Hard Nova	94
Kick Off 2	91
Killing Cloud	88
Lettrix (Amiga)	86
M.U.D.S.	95
Martian Dreams	78
Metal Master	79
Millenium 2.2	95
Monkey Island (MS-DOS)	79
PP Hammer	88
Prince of Persia	76
Railroad Tycoon	79
Shinobi (Amiga)	79
Spirit of Adventure	87
Stellar 7 (MS-DOS)	78

Tangram	88
The Crescent Hawk's Inception	86
The Power	79
The Untouchables (Atari ST)	79
Ultima V	96

Dr. Bobo antwortet

Captive, Bard's Tale III, Rainbow Islands, Eye of the Beholder, Sword of Vermillion, Fish, Cadaver, Cadaver-The Payoff, Castle Master, Drachen von Laas, Leisure Suit Larry II, Flight of the Intruder	97
--	----

Videospiele-Tips

Afterburner II (Mega Drive)	104
Alien Storm (Mega Drive)	101
Danan (Master System)	101
Golden Axe Warrior (Master System)	100
Gynough (Mega Drive)	98
Magical Hat (Mega Drive)	101

Mercenary Force (Game Boy)	102
Micky Mouse (Mega Drive)	103
Micky Mouse II (Game Boy)	102
Midnight Resistance (Mega Drive)	101
Motocross Maniacs (Game Boy)	102
Ms. Pac-Man (Lynx)	102
Parodius (Game Boy)	98
Rambo III (Mega Drive)	98
Rampage (Lynx)	104
Shinobi (Game Gear)	100
Solomon's Club (Game Boy)	98
Solstice (NES)	104
Spellcaster (Master System)	102
Tiger Hell (Mega Drive)	104
WWF Superstars (Game Boy)	98
Clue-Books	
Eye of the Beholder 4	106

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

QUELLENHINWEIS:
Bild: Renovation Products

Hallo Computerspieler-Fans!

Stellar 7 (MS-DOS)

Marco Etscheid aus Bad Honnef hat ein paar nützliche Abkürzungen in Dynamix 3-D-Ballerspiel entdeckt.

Das Arcturan Empire ist nicht besonders groß und besteht nur aus folgenden sieben Levels:

1. Sol
2. Antares
3. Rigel (Fuelbay)
4. Deneb
5. Sirius
6. Regulus (Fuelbay)
7. Arcturus

Der Trick ist nun folgender:

In allen Levels kommen immer wieder "obstacles" vor, die unzerstörbar scheinen und im Weg herumstehen. Mit diesen Hindernissen solltet Ihr Euch einmal näher beschäftigen.

Im ersten Level dreht man sich so lange nach links, bis das zweite "obstacle" im Cockpit-Fenster erscheint. Dies muß man dann ungefähr fünfzehnmal treffen, bis es explodiert. An dieser Stelle erscheint ein ungewöhnlicher "Warplink". Ungewöhnlich deshalb, weil es diesmal blau ist und nicht grün wie die normalen "Warplinks".

Nachdem man durch das blaue "Warplink" gefahren ist, kommt man sofort und ohne Umwege nach Deneb in den vierten Level.

Auch dort funktioniert derselbe Trick, nur ist diesmal zu beachten, daß nur diejenigen Objekte als "obstacles" gelten, die auf dem Radar als blaue Punkte zu sehen sind. Wieder nach links drehen, das zweite "obstacle" abschließen und der Weg in den siebten Level ist frei.

Prince of Persia

Clemens Steininger aus Wien hat ein paar Ergänzungen zum bereits veröffentlichten "Prince of Persia"-Cheat. Nachdem Ihr das Spiel mit PRINCE MEGA HIT gestartet habt, gibt es noch zusätzliche Funktionen:

Shift+F: ein "Lebensdreieck" dazu

Shift+L: ein Level weiter (Geht auch ohne Megahit)

Shift+W: man schwebt ohne Verletzung in tiefste Tiefen

Shift+I: stellt das Bild auf den Kopf

Shift+B: schaltet zwischen hell und dunkel um



In eigener Sache: Da ruft uns der mit Recht erbohte Richard Berry vom "Lösungsservice Berry" aus Fürth an: Die "Dungeon Master"- und "Bane of the Cosmic Forge"-Lösungen im Tips & Tricks-Sonderheft sind frech von seinen kommerziellen Lösungen abgekupfert worden. Es ist ja verständlich, daß Ihr Euer Taschengeld aufbessern wollt, nur solltet Ihr Euch dabei nicht mit fremden Federn schmücken. Ich hoffe, daß in Zukunft wieder alle Tips von Euch selber erstellt werden. Ihr erspart uns und Euch damit unnötige Scherereien. Die beiden reuigen Sünder dürfen sich unter der Telefonnummer 0911/795102 bei Herrn Berry entschuldigen.

Nun aber zu erfreulichen Themen. Auf vielfachen Wunsch wollen wir auf den

Tipsseiten eine Klassikercke einrichten. Bevor wir damit starten können, müßt Ihr natürlich Euer Tipsarchiv anzapfen und die ganzen Schätzchen ausgraben. Sicherschlummert bei Euch noch eine ultimative "Wizball" Bard's Tale-I oder "Planetfall"-Lösung im Schrank. Schickt alles, was nicht niet und nagelfest ist.

Zur Erinnerung: Wenn Ihr Eure mühsam erstellten Karten und Lösungen nicht lange entbehren könnt, macht einfach einen kleinen Vermerk (gut sichtbar) auf Eure Briefe. Die Sachen werden dann so bald als möglich zurückgeschickt.

Viel Spaß

Volker

TIP DES MONATS

Martian Dreams

Richard Garriott's neues Science-fiction-Rollenspiel ist umfangreich und sauschwer. Deshalb wollen wir Euch die "Arbeit" etwas erleichtern. Dirk Richartz aus Nettetal hat uns einen "Roten Faden" zusammengestellt, mit dem die Anlaufschwierigkeiten über-

wunden werden. In den nächsten Ausgaben gibt's dann eine ausführliche Lösung.

— "Space Capsule" erschaffen und Ausrüstung zusammenstellen.

— Landeplatz der ersten Expedition 1893 finden

— "Trading Post" aufsuchen

— Oxygenproblem lösen, dafür "Cooler" suchen

— Energieproblem lösen, dafür "Motherlode" untersuchen

— um bei dem Energieproblem weiterzukommen, muß man in die Stadt "Olympus" eingelassen werden

— Bei "Olympus" den Kontrollzettel des Torwächters abholen

— Auf Nordpexpedition gehen und möglichst schon die zerbrochene Linse und den defekten Motor holen

— In den Bergen von "Syrtus" das Problem der "Explorer" lösen und sich drei Unterschriften abholen

— Nebenbei in dieser Gegend Beeren und Geoden sammeln

— Die Leute aus "Elysium" und deren Problem näher kennenlernen

Die Hauptprobleme bis jetzt: Das Energieproblem lösen und die Kanäle wieder in Betrieb nehmen (man will ja schließlich einmal mit einer der Barken fahren...). Außerdem eine defekte Traummaschine reparieren und Zugang zu der zweiten bekommen. Selbstverständlich alles unter dem Aspekt, so schnell wie möglich wieder zur Erde zurückzukehren.

— Also zurück nach "Olympus" und die dortige Mannschaft kennenlernen

— Den Belt und den Motor reparieren lassen

— Den Auftrag von Hearst erfüllen und seinen Nachfolgeauftrag annehmen

— Carnegie aufsuchen und Jean finden

— Bei der Suche nach Jean das Amulett nehmen und Radium sammeln

— Panel mitnehmen und reparieren lassen

— Bei der Besichtigung der (unwiderruflich zerstörten) Traummaschine in "Olympus" die Kopfhörer mitgehen lassen

— Jetzt endgültig das Energieproblem lösen und sich nebenbei auch vom Problem des "Oxium"-Nachschubs befreien

— Dafür in der "Motherlode" den "Belt" einsetzen, die Brenner in Betrieb setzen und die Kabel neu verdrahten. Voila! Nicht vergessen, sich kräftig mit "Blobs" zu versorgen

— Jetzt nach "Argyre" und danach die Transportkabinen ausprobieren, um "Hellas" zu besuchen

— In "Hellas" mit Marcus reden und alle Zweifel beseitigen.

Die Hauptprobleme bis hierhin: Wo, bzw. wie finde ich Tiffany und Melles? Wie setze ich die Kanäle wieder in Gang, um endlich zeitsparend mit den Barken zu fahren? Wie komme ich nach "Argyre" hinein, nachdem sich Carnegie weigert, die Munition herzustellen? Wie geht's mit dem Eisenproblem weiter? Was ist mit den Leuten in "Elysium" wirklich los?

— Die Traummaschine reparieren und benutzen

— Mit den Alpträumen der ersten vier fertig werden

— Danach die Traumwelt der Marsianer auf "Hellas" erschaffen

— Die gesunden Samen anwenden, genau wie man es gelernt hat

— Die Traumwelt erneut aufsuchen, um weitere Instruktionen abzuholen

Okay, spätestens jetzt ist klar, daß man zuerst die Nord-

polkappen zum Schmelzen bringen muß — einmal, um die Kanäle benutzen zu können und zum anderen, um Einlaß in das Labor der Kaxi zu erhalten. "Argyre" stellen wir erst einmal hinten an und konzentrieren uns auf die Marsianer. Nur über sie kommen wir an die wichtigen Personen Tiffany und Melies heran.

— Also auf nach "Elysium", um dort die Alpträume der restlichen vier zu durchleben

— Entweder jetzt oder schon vorher das Vertrauen von Tekapash gewinnen

— Wenn sich die Marsianer in die Traumwelt zurückgezogen haben, mit den acht Mitgliedern der ersten Expedition in "Elysium" reden

— Linse reparieren und Foto entwickeln lassen

— Erneut auf Nordpolexpedition, dabei Motor und Linse einsetzen und den östlichen Turm von Unkraut befreien

— Jetzt zur rechten Zeit die richtige Eingabe tätigen und das Schauspiel der sich füllenden Zisternen beobachten

— Große Enttäuschung, denn die Pumpstation muß erst repariert werden, bevor wir die Kanäle befahren können.

— Aber zuerst zum Labor, dessen Eingang inzwischen aufgetaut sein dürfte.

— Ein wichtiger Lösungsteil ist die unzerstörbare Hülle, mit der man dann auch sofort die Traummaschine in "Elysium" aufsuchen sollte

— Jetzt die Pumpstation aufsuchen

— Das neue, unzerstörbare Partymitglied setzt die Pumpen in Gang und wir entdecken den Spraymechanismus.

— Auf zu Sarah Bernhardt und das Make-up-Problem lösen.

— Die Dame schickt uns weiter nach "Argyre" wegen des "Rouge", aber Carnegie wagt sich noch immer, entsprechende Munition zu basteln.

— Jetzt kommen wir doch noch zu unserer Barken-tour.

Die Probleme bis hierhin: Wie bringen wir Carnegie dazu, Eisenkugeln zu basteln? Wie kommen wir an Rasputin, alias Raxachk heran? Wie verschaffen wir dem unzerstörbaren Körper ein menschliches Aussehen?

— Wir beschaffen erst einmal eine Lore Eisen aus "Syriss" und bringen sie Carnegie.

— Alle sind schon im "Heimkehrtrausch" und wir sollen "nur" noch das "Phlogistonte" (Antrieb) beschaffen.

— Am Landeplatz der ersten Expedition die Kanister abholen — sie sind gestohlen.

— Zu Carnegie gehen und über den Raub berichten. Der sieht jetzt endlich ein, daß die Tore von "Argyre" gesprengt werden müssen.

— Die Barke mit Eisenkugeln ausrüsten und auf nach "Argyre"

— "Rasputin/Raxachk" zeigt sich allerdings wenig beeindruckt, da wir dem unzerstörbaren Körper noch keine neue Hülle geben konnten.

— "Rouge" einsammeln und nach "Olympus" bringen.

— Mit dem Farbzusatz zur Pumpstation gehen und den Spraymechanismus betätigen.

— Die Verwandlung betrachten und erstaunt feststellen, daß dies die Frau ist, die Dr. Specter und den Avatar zusammengeführt hat. Inzwischen sind allerdings 100 Jahre vergangen. — Wieder nach Olympus zurück und danach nach "Argyre", um "Raxachk" ultimativ zur Herausgabe der Kanister aufzufordern.

Jetzt folgt leider schon das, was viele Rollenspielfans fürchten — der Schluß des Spielspaßes. Es folgt der Endkampf, denn der Held muß "Raxachk" in die Traumwelt folgen, um die Kanister zu holen, die die übriggebliebenen Marsianer und Menschen retten sollen. Der Held sollte natürlich kerngesund sein, um den Kampf auch zu überstehen. Es ist nicht von spielentscheidender Bedeutung, vorher die Ultima-Serie gespielt zu haben, aber man versteht dann die Äußerungen der "lieben, alten Bekannten" besser.

Damit endet der Leitfaden. Er sollte dabei helfen, nicht die Übersicht über die noch zu erledigenden Aufgaben zu verlieren.

Dirk bastelt schon an einer Komplettlösung, die wir in einer der nächsten Ausgaben abdrucken werden. ww

Railroad Tycoon

Bernhard Meyer-Willner aus Braunschweig arbeitet mit unglücklichen Mitteln und zeichnet sich damit als wahrer Kapitalist aus:

Zuerst stellt ihr im "Game"-Menü, die "Game Speed" auf "frozen". Dann baut ihr in der Nähe großer Städte eigene Industriefabriken. Ab ca. 20 Mio. Industriellen werden die roten Zahlen schwarz (Guthaben). Baut fleißig weiter, bis ihr ca. 32 Mio. Dollar Schulden habt. Dann dürft ihr über das Geld als Guthaben verfügen. ww

The Power

Danilo Weise aus Großmannedorf hat alle Levelcodes für "The Power" ertüfelt: ww

Level 2: LEVEL2
Level 3: VISUAL
Level 4: COWBOY
Level 5: URGENT
Level 6: COPSUP
Level 7: TOPTEN
Level 8: 14D0H7
Level 9: ASDFGH
Level 10: SOLONG
Level 11: SURFIN
Level 12: RACKET
Level 13: BULLIT
Level 14: QRAZZY
Level 15: 36F6FR
Level 16: UNLINK
Level 17: PIXCEL
Level 18: EUROPE
Level 19: NEWTON
Level 20: FREEZE
Level 21: LAUNCH
Level 22: M7MS49
Level 23: GALVAN
Level 24: KLOWWN
Level 25: INDIGO
Level 26: JINGLE
Level 27: JOGGER
Level 28: INSIDE
Level 29: 5P25PS
Level 30: KNIGHT
Level 31: HINOON
Level 32: NOBODY
Level 33: GOODIE
Level 34: QOZAYB
Level 35: ELTRIC
Level 36: 187293
Level 37: QROVVY
Level 38: DOUBLE
Level 39: ROLLER
Level 40: CLOSET
Level 41: SLOWLY
Level 42: BISNEZ
Level 43: 124816
Level 44: TARGET
Level 45: AMZING
Level 46: VOHDOH
Level 47: 297531
Level 48: WOODYDS
Level 49: Y2X3W5
Level 50: XUQ20X

Replay einzugeben. Ab dem Zeitpunkt werden alle Tastaturanschläge, Maus- und Joystick-Bewegungen aufgezeichnet und in ein File im aktiven Verzeichnis gespeichert. Diesen Modus kann man mit erneuertem Shift+F9 abbrechen. Will man jetzt das Replay anschauen, muß man Shift+F10 drücken. Jetzt gibt man den Namen des Replays an und es wird auf dem Bildschirm ausgeführt. Dabei kann man an jeder beliebigen Stelle wieder selbst in das Geschehen einsteigen, indem man erneut Shift+F10 drückt. ww

Shinobi (Amiga)

Peter Podewski aus Brokstedt hat für alle Musikfreunde einen kleinen Rat. Geht mit der Taste F10 in den Pausenmodus und drückt anschließend die Taste Q. In dem erscheinenden Musikmenü dürft ihr Euch mit den Tasten 1-0 alle Melodien im Spiel anhören. Frohes Lauschen! ww

Metal Master

Nicht nur Johann-Josef Brilka aus Siegburg hat ein Herz für alle "Metal Master"-Spieler, sondern offensichtlich auch die Programmierer. Sie machen das Schummeln fast zu einfach.

Drückt man F5, wird die Zeit jeweils um 10 Minuten aufgestockt. Das kann man beliebig oft wiederholen. Mit F4 blockiert ihr die Computersteuerung des Gegners. So könnt ihr ihn nach Herzenslust demolieren und dabei eine Menge Bonusgeld machen. ww

The Untouchables (Atari ST)

Für die nicht mehr ganz taufrischen "Unberührbaren" liefert Thomas Bezirgiannidis aus Essen die Cheat-Codes zum Überspringen der Levels. Alle Codes sind im Pausenmodus einzugeben. ww

Level 1: BRIDGE ROLLS
Level 2: MAC N ALLEY
Level 3: KID ZAPPING
Level 4/5: A NIT IN TIME

Monkey Island (MS-DOS)

Joachim Sauer aus Hamburg ist durch Zufall auf ein nützliches Hilfsmittel gestoßen, das von den Programmierern nicht gelöscht wurde. Es ermöglicht dem Spieler, alle seine Handlungen aufzuzeichnen und anschließend anzusehen. So kann er feststellen, wo er einen Fehler gemacht hat und an dieser Stelle wieder ins Spiel einsteigen.

Man aktiviert den Cheat mit Shift+F9. Jetzt wird man aufgefordert, einen Namen für ein

Bane of the Cosmic Forge

Es ist geschafft, "Bane of the Cosmic Forge" gelöst und die Welt wieder im Lot.

An unserer Lösung haben sich gleich vier aufrechte Recken beteiligt, die alle einen schönen Batzen Geld einsteken werden.

Von Roland Stoll und Thomas Hefele aus München kommt die Anleitung, Clemens Tönnies aus Rheda schickt uns seine Karten und Michael Gentner aus Bonn vervollständigt die Prachtlösung mit einer nützlichen Item-Liste.

Im Schloß

Zuerst sollte man hier alle Türen öffnen (bis auf wenige Ausnahmen funktioniert die mit "Knock-Knock", "Lockpick" oder mit den Schlüsseln, die man manchmal findet). Die einzelnen Räume immer genau untersuchen (Search). Un-

bedingt daran denken, daß man Inschriften z.T. nur dann erkennt, wenn man direkt vor der entsprechenden Wand steht. Alle erreichbaren Items mitnehmen. Ein Besuch bei Queequeg lohnt sich immer. Dort könnt Ihr bessere Waffen, Rüstungen und das "Mystery Oil" kaufen. Die "Key of Spades" benötigt man in den beiden Türen in der Mitte des Schlosses.

Die erste größere Hürde im Spiel ist das Paßwort für das "Pirates Den". Queequeg ist der einzige, der es kennt, möchte aber als Gegenleistung erfahren, wo der Schatz des Captains versteckt ist.

Hat man den "Goldkey" gefunden, begibt man sich in den nördlichen kurzen Gang im Keller und öffnet die zweite Gittertür. Nachdem man die Falltüren per Wandschalter geschlossen hat, findet man das "Book of Ramm", in dem die Kombination für den "Altar of

Ramm" steht. Auf zum Altar, der sich im Norden im ersten Stock befindet ("Key of Ramm" benutzen).

Am Altar sind drei Knöpfe angebracht, die man in folgender Reihenfolge drückt: "Goats Head", "Goats Head", "Flame Orb", "Wand", "Flame Orb". Ab durch die Falltür und gegen eine Riesenschlange kämpfen. Durch die Gittertür gelangt man in das nördliche Labyrinth des Kellers. Mit dem "Miners Pick" lassen sich einige Wände aufbrechen. Mit dem "Decoder" das "Deadmans Log" entziffern und mit der Antwort "Giant Mountain" zu Queequeg eilen. Mit der Aussicht auf einen fetten Schatz verrät er Euch das Paßwort für den Piratenunterschlupf (Skeleton Crew).

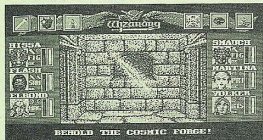
Leider wartet bei den Piraten eine weitere verschlossene Gittertür auf Euch. Die geht nur mit dem "Silver Key" auf, der von L'Montes verwahrt wird. Der arme Tropf sitzt im Turm und jammert um sein verschundenes Schoßhündchen

(Snoopercherie). Den "Stuffed Beagle" findet Ihr im Keller hinter einem Mauseloch. Wedelt etwas mit dem "Rotten Cheese" vor dem Loch und die Mäuse brechen durch. Den Hund bringt Ihr anschließend zu L'Montes, der daraufhin den "Silver Key" verschenkt. Zurück zum "Pirates Den" und den "Pirates Hook" besorgen.

Mit dem "Bell Key" in den Glockenturm eilen und das "Rope" besorgen. Seil und Haken verbinden (Merge) und mit dem Wurfseil über den Abgrund im Kellerlabyrinth schwingen. Nach einem zünftigen Kampf mit ein paar "Hydraplants" in den Aufzug steigen und in die Berge fahren.

Blue Mountains

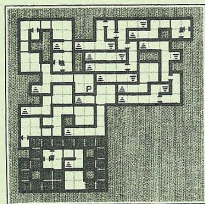
Zuerst besucht Ihr die "Dwarf Mines" und startet eine ausgedehnte Erkundungstour. Die Kristallwände zerstört man, indem man sie aus allen vier Richtungen mit dem "Miners Chisel" ankratzt und schließlich vom südlichen Zugang aus noch einen letzten Hieb ausführt. Die gute Arbeit



Dwarf Mines -5



Dwarf Mines -4



Dwarf Mines -6



des Zauberers Xorphitus erscheint und hält einen längeren Vortrag über die Bedeutung des "Cosmic Pen". In seinen Gebeinen findet man unter anderem den "Wizard Ring".

An der Zugbrücke benutzt Ihr das "Mystery Oil" und drückt anschließend "Safety", "Pump", "Coilwrap", "Truss", "Safety", "Winder".

In der Mine solltet Ihr Euch auf die Jagd nach vier "Rubber Beasts" machen. Die vier "Rubber Strands" verbinden und Ihr erhaltet ein wichtiges "Rubber Band". Klettert Ihr den Ostaufgang zum "Mountains Peak" herauf, findet Ihr dort oben ein paar "Heavy Boulders", die Ihr unbedingt mitnehmen müßt, auch wenn's schwerfällt.

Nachdem das "Broken Sprocket" bei "Smitty" repariert worden ist, wieder ins Kaputt einsetzten. Benutzt "Rubber Band" und "Heavy Boulders" — und nach einigen Fehlschüssen wird ein neuer Weg frei.

Wieder geht's in die Berge, wo Euch ein harter Kampf mit ein paar seltsamen Zwillingen bevorsteht. Sind diese beseitigt, eine Etage nach oben marschieren und den "Guardian of the Rock" erledigen. Ein nützlicher Edelstein wartet!

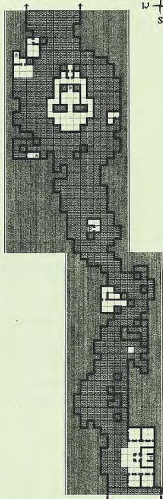
Anschließend, eine Etage tiefer den Wandschalter betätigen und auf den Weg zur "Amazulu Pyramide" machen.

Amazulu-Pyramide

Den Lederbeutel mit Sand füllen. Die bewegliche Kiste wird gestoppt, indem Ihr in eine der Nischen die Überreste eines klebrigen Monsters legt. Die Kiste fängt sich in der Kleebe und Ihr könnt sie bequem ausräumen.

Außer dem Eingang gibt es noch eine weitere Treppe, die unter den "Amazulu Tower" führt. Hier gelangt man in einen langen Gang, gespickt mit Fallen, die man aber alle mit den entsprechenden Wandschaltern ausschalten kann. Irgendwann versperrt eine Falltür den Weg (Nicht die ersten beiden Falltüren!). Geht man nun einen Schritt nach Westen und schaut nach Süden, findet man einen Wandschalter. Drückt man diesen Knopf, schließt sich die Falltür und eine andere öffnet sich. In diese springt man rein und gelangt in ein Geheimlevel unter der Pyramide. Hier müßt Ihr jetzt etwas mit den unterschiedlichen Wandschaltern spielen, um alle Fallen auszuschalten. Im letzten Raum den Sandsack gegen das Idol tauschen. Mit

Kanalisation -3

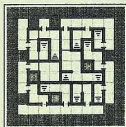


Base of the Cosmic Forge

Legende

- Wand
- Torbogen/geheimer Durchgang
- Gittertor
- Holstuer
- ▲ Treppe aufwoerts
- ▼ Treppe abwoerts
- Loch/Abgrund
- Dunkelheid
- Wasser/Sumpf
- P freundlicher Non-Player-Chr.

Pyramide 1



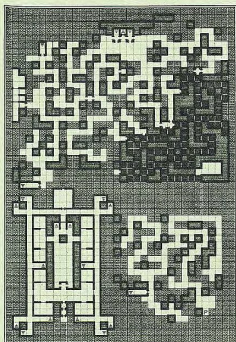
Pyramide 2



Pyramide 0



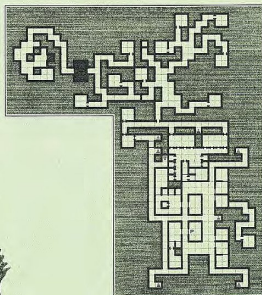
Castle + Sumpflandschaft 8



Castle 1



Castle -1



dem Idol des Mau Mau Mu öffnet Ihr die vergitterte Tür im zweiten Stock der Pyramide.

Der "Amazulu Queen" schenkt Ihr einen wertlosen Gegenstand und verläßt sie sobald wie möglich. Der "Kuwali Kubona" kauft Ihr unbedingt ein "Foot Powder" ab. Das solltet Ihr auch gleich benutzen, sonst verbrennt Ihr Euch gewaltig die Füße. Habt Ihr den Kampf gegen Mau Mau Mu heil überstanden, gibt's als Belohnung das zweite "Ruby Eye".

Zurück in den Keller des Schlosses und wieder in den kleinen Kellergang gehen. Die erste Tür kann man mit dem "Wizards Ring" öffnen. Dort findet Ihr den "Spire Key", mit dem Ihr in den verschlossenen

In beiden Fällen findet Ihr Euch anschließend im verwunschenen Wald wieder.

Im Wald

Alles absuchen und alle Gegenstände mitnehmen. "Rock of Reflections" mit der Spitzhacke aus dem Felsen schlagen. Zur Queen of Fairies gehen, die "Tinkerbell" benutzen und nach "Delphi" fragen. Zum Orakel gehen und die richtigen Antworten geben (We are Fascination / We seek Divination / Yes).

Ihr bekommt den "Staff of Aram" und könnt Euch langsam auf die letzten Schlachten vorbereiten.

Temple of Ram

Verkleidet mit der "Goats Mask" und dem "Dagger of Ram" geht Ihr jetzt in den Tempel. Den Abgrund überwindet Ihr, indem Ihr ein Partymitglied mit dem "Staff of Aram" ausrüstet. Vorsicht, der "Staff" und die "Mask" ziehen Euch Hit-Points ab. Nicht zu lange tragen.

Ihr könnt sowohl die linke oder rechte Tür benutzen, das Resultat ist das gleiche. In je-

dem Raum des Tempels müßt Ihr gegen besonders unangenehme Gegner kämpfen. Über Teleporter kommt Ihr in die nächste Etage. Immer vorher ausruhen, die nächsten Monster warten schon. Seid Ihr in der untersten Etage angekommen, bereitet Euch Xorphilus einen feurigen Empfang. Habt Ihr überlebt und seid wieder etwas ausgeruht, geht Ihr geradeaus weiter und laßt Euch in eine Falltür fallen. Die Kämpfer machen jetzt die "Rocks of Reflection" und die "Holy Stakes of Wood" bereit. Der Priester benutzt das Kreuz und andere Kämpfer werfen mit Weihwasser. Nicht aufgeben, irgendwann klappt es. An der Gittertür gebt Ihr als Paßwort "The Hand of Destiny" an und Ihr steht tatsächlich vor dem kosmischen Griffel. Wenn da nicht plötzlich...

Was hat die seltsame Lichtgestalt zu bedeuten? Welche Rolle spielt das mysteriöse Raumschiff? Diese und noch viele andere Fragen werden hoffentlich im nächsten Teil von "Wizardry" beantwortet. ww

mir gelegenen Aktienbüro und investiere mein ganzes Geld in "NASHDIV"-Aktien. Immer, wenn das Taschengeld ausbezahlt wurde, sofort in Aktien umsetzen! Zwischendurch erledigt man die Übungsmissionen und ruht sich aus. Hat man einmal 200-300 C-Bills zusammengekauft, kauft man sich Übungsstunden im Umgang mit Anti-Mech-Waffen. Andere Übungsmöglichkeiten sind überflüssig! Versucht auf jeden Fall, die Übungsmissionen zu bestehen. Immer wieder abspeichern! Die ersten Kämpfe erledigt der Computer leicht mit dem Chameleon. Seine Ahnengeschichte kann man sich in der Cathedral ansehen.

Eines Tages wird die Citadel von feindlichen Kurlian-Mechs vernichtet, doch Dir gelingt die Flucht. Nun eilt man sofort zum Starport, in dem man mit Hilfe eines Holoviewers, den man bei einem Gespräch in der Lounge ergattert hatte, eingelasen wird.

Im Starport angekommen, sofort zum Kleidergeschäft eilen und andere Kleider kaufen. Ansonsten wird man sofort angegriffen, was meistens übel ausgeht! Nun kümmert man sich um eine Panzerung, die man im Armorshop bekommt. Falls die finanzielle Lage dies nicht zuläßt, kann man sich im Kolosseum mehr dazuverdien-

den. Im Falle eines Kampfes immer den Computer arbeiten lassen, da er ziemlich gut ist. Hat man genug beisammen, kauft man sich einen Inferno-Werfer im "Weaposhop". Diese Waffe ist zwar etwas teuer, kann jedoch mit einem Schuß einen Gegner beseitigen. Die Panzerung braucht dagegen nicht so teuer zu sein, da das Reparieren recht günstig ist.

Wie Ihr wahrscheinlich schon bemerkt habt, ist man im Rednerhaus nicht gerade willkommen. Das stört uns nicht, und wir gehen nochmals hinein. Im Laufe der Entwicklung kommt es zum Kampf, der sehr schwer zu bewältigen ist. Habt Ihr ihn überlebt, verfügt Ihr aber über einen Mitkämpfer und einen Battlemech!

Mit ihm könnt Ihr auf Beutezüge gehen und Geld abhauen! Das Steuer überläßt man am besten Rex, dem Neuen.

Doch Vorsicht, wenn Ihr den Mech verliert, ist das Spiel schwer zu lösen. Seid Ihr gut ausgerüstet, begehbt Ihr euch östlich von der Citadel zum Gefängnis und steht einen zweiten Mech.

Nun wieder auf dem Starport und im Krankenhaus den Doktor und in der Mechgarage den Mechaniker in die Crew aufnehmen. Anschließend den Fragenstein auf der im Plan markierten Stelle aufsuchen. Die gestellten Fragen werden von der Person mit dem jeweiligen Wissensgebiet beantwortet. Sie muß darin perfekt sein. Falls nötig, einen Kurs belegen. Hat man die drei Fragen beantwortet, kann man den Dungeon, der ebenfalls markiert ist, betreten.

Im Dungeon:

Dies ist ein neuer Abschnitt des Spiels, in dem es keine Feinde gibt! Ziel ist es, alle Türen zu öffnen, um den Strom anzustellen, mit dem man ein Hillessignal (SOS) an das Hauptquartier senden kann. Dieses holt einen dann ab und man bekommt eine Auszeichnung. Ist der Dungeon geschafft, bekommt man den weißen Code, mit dem man die letzte Tür zum Schaltraum öffnen kann.

Tips:

Die meisten Roboter zum Niedermähen treiben sich in der zerstörten Citadel herum.

Die Türen im Dungeon öffnet man mit Hilfe des richtigen Rot-, Blau- und Gelbcodes, Grün eingeschlossen. ww

Lettrix (Amiga)

Erik Krämer aus Steinbach liefert die restlichen Levelcodes für den Tetris-Clone Lettrix: ww

Level 5: 4489
Level 10: 2350
Level 15: 6719
Level 20: 9521
Level 25: 2245
Level 30: 1379
Level 35: 4830
Level 40: 4522
Level 45: 2047

Elite

Oldies but Goldies! Da bei "Elite" die Planeten, auf denen sich die besten Geschäfte machen lassen, meist mehr als sieben Lichtjahre auseinanderliegen, möchte Volker Morbach aus Zettingen/Rachtig uns erklären wie sich auch größere Entfernungen überbrücken lassen. Nehmen wir einmal an, Ihr befindet Euch in einem System mit zwei nicht nebeneinanderliegenden Planeten und wollt den Planeten "X" erreichen, der außerhalb Eures Aktionsradius liegt. Um diesen anzufliegen, klickt man

The Crescent Hawk's Inception

Andreas Aigner aus Linz ist ein alter Battletech-Hase und schickt uns seine gesammelten Erfahrungen.

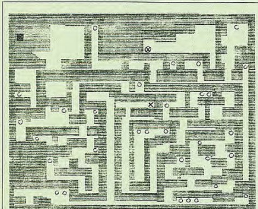
Im Laufe des Spiels bekommt man es mit folgenden Häusern zu tun: Das Haus von Davion, Steiner, Kurita, Marik und Liao.

Euer ärgster Feind ist das Haus von Liao. Es ist hauptsächlich in Starport ansässig.

Euer Ziel ist es nun, vom Planeten zu fliehen, wobei Euch mehrere Agenten der Crescent Hawk's zur Seite stehen. Doch Vorsicht! Auch Verräter sind unter ihnen!

Lösung:

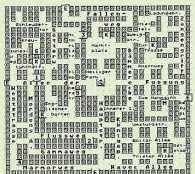
Das Spiel startet in der Citadel, Ihr seid mit nur 20 C-Bills und viel Mut ausgerüstet. Als erstes heißt es Geld besorgen. Sofort eile ich zum rechts von



○ = COMPUTER
⊗ = SCHALTSTÖREN (STROM)
X = WEISSER CODE
⊠ = FUNKANLAGE

einfach auf den nächstbesten Planeten innerhalb der Reichweite des Raumschiffes. Danach richtet Ihr den Cursor auf den Planeten "X" (nicht anklicken!). Dann löst man mit "H" den Hyperraumprung aus und drückt danach "F6". Siehe da, und nicht der zuerst angewählte Planet wird zum Ziel des Raumsprungs gemacht, sondern Planet "X". Leicht abgewandelt läßt sich der Trick auch auf Planeten übertragen, auf die man nicht direkt den Cursor richten kann. In einem solchen Fall macht man sich die Tatsache zunutze, daß die Lokalkarte bei Druck auf "F6" in Richtung des Cursors welterscrollt. Damit ist die Vorgehensweise eigentlich schon klar. Einfach einen erreichbaren Planeten zum Ziel des Sprungs machen. Den Cursor in Richtung des Planeten "X" richten und während des Countdowns so oft "F6" drücken, bis man in der Nähe von Planet "X" ist.

Dieser Trick ist besonders in der Mission nützlich, bei der man irgendwelche Papiere zu einem Planeten am anderen Ende der Galaxis befördern muß.



K = Kaepe	1 = Shop (Tränke / Schilde)
H = Heiler	2 = Shop (Waffen)
S = Seher	3 = Shop (Rüstung)
M = Kristallmagier	4 = Shop (Food, allerlei)
	5 = Der allwissende Yakka Deepshaved

Spirit of Adventure

Heiko Wendland aus Berlin erleichtert der Rollenspielerzunft das Leben in "Spirit of Adventure". Mancher Recke

wird in der Anleitung eine Karte der ersten Stadt vermisst haben. Jetzt könnt Ihr Euch problemlos in Moonicity zurechtfinden und alle Läden aufsuchen, ohne tausend Tode zu sterben. Viel Erfolg beim Abenteuer.

Ghenghis Khan

Christian Witkowski aus Lörach ist ein Freund von Koei-Strategiespielen und hat als die Welt erobert. Hier seine Tips für alle Neueinsteiger.

Innenpolitik:

Man sollte sofort die Zahl der Städte- und Festungsbauer auf ca. 35 bis 40 erhöhen. Da man anfangs nur ca. 1000 Soldaten zur Verfügung hat, alle verfügbaren Nichtkämpfer rekrutieren. Immer die Staatskasse im Auge behalten, geht Euch der Sold für die Soldaten aus, beginnt im Frühling das große Desertieren. Mit der Zeit die Anzahl der Facharbeiter erhöhen – ein Wert von 100 reicht völlig aus, um schnell den Höchstwert (999) der Sonderprodukte zu erreichen. Sollte die Stimmung der Einwohner in den Keller wandern, verteilt einen Teil der Vorräte oder Sonderprodukte. Die Steuern nicht über maximal 40 Prozent anheben lassen. Um den größten Nutzen aus den Steuern zu ziehen, empfiehlt es sich ca. 300 Städtebauer einzustellen. Die Zahl mag einem ungewöhnlich groß vorkommen, doch sobald man genug Geld erwir-

[illegible]

ZilleSoft

Ihr Softwarehaus am Niederrhein

Jetzt mit Ladenlohn in
4130 Moers - Wall-Zentrum

In unserem Angebot finden Sie Spiele
für:

Amiga z.B. F-15	
Strike Eagle II	DM 94,50
Avant Str	
z.B. Great Courts II	DM 68,90
PC z.B. Nobunaga II	DM 93,90
Gameboy F-1 Rote	
4-Spieler-Set	DM 79,95

Händleranfragen für Gameboy-Module
erwünscht!

Ferner erhalten Sie in Ladenlohn auch
Spiele für den C64 (kein Versand)

Fordern Sie einfach unsere Preisliste für
DM 2,- (in Briefmarken) an.

ZilleSoft

Norbert Zielinski
Wall-Zentrum, 4130 Moers 1
Tel. 02841-28049
FAX 02841-170852

[illegible]

schaftet hat, kann man sich diese Ausgaben leisten.
Kinder:

Sind die eigenen Kinder alt genug, sollte man sie zu Gouverneuren ernennen und tüchtig ausbilden (alle Fähigkeitswerte auf ca. 400 Punkte). Doch Vorsicht, man sollte immer einen Nachfolger haben, der alt genug ist, das Reich zu regieren. Die Töchter nur mit sehr fähigen Männern verheiraten.

Der Herrscher:

Die Fähigkeiten des Herrschers, vor allem die Führungs- und Militärfähigkeit, sind der Schlüssel zum ganzen Spiel. Besonders wenn ihr auf dem Schlachtfeld einen Zweikampf austragen wollt, müßt ihr in Top-Form sein. Übernimmt man die Rolle eines älteren Herrschers, sollte man nicht unnötig im Land umherziehen.

Außenpolitik:

Gouverneure, welche die Länder an der Peripherie des Reiches verwalten, sollte man die eigene Politik diktieren. Sonst ergreifen sie zu oft die Initiative und lassen das eigene Land ungeschützt zurück. Die Gegner warten nur auf so eine Gelegenheit. Nur Bündnisse eingehen, die von Vorteil sind. Tribute niemals zahlen und auch kein Vasallenstaat werden.

Diplomatie:

Voraussetzung für die Diplomaten ist ein hoher Wert in Überzeugungsstärke. Länder, die kurz zuvor von Stürmen, Seuchen oder Kältewellen heimgesucht wurden, zahlen bereitwilliger einen Tribut oder gehen ein Bündnis ein.

Krieg:

Überfallt kein Land unüberlegt und haltet immer eine ausreichende Reserve im eigenen Land zurück. Die Soldaten sollten mindestens eine Angriffsstärke und Ausbildung von 350 Punkten besitzen. Wenn ihr einen Angriff plant, solltet ihr vorher einen Spion auf die Reise schicken. Im Kampf immer das Terrain optimal ausnützen, vv

Killing Cloud

Stefan Borgmann aus Lech liefert die Codes für die ersten sieben Missionen in "Killing Cloud". vv

Mission 2: A0QTRDEX
Mission 3: 2KKFR7EG
Mission 4: QHJ8RCEJ
Mission 5: 3VHGRCCE
Mission 6: 3XHGRCCE
Mission 7: 4ET3RGCF

PP Hammer

Marcus "Hammer" Benthaus aus Hattningen ist unter die Abbrucharbeiter gegangen und liefert alle Codes für De-

Level 01: 11111111
Level 02: 11111111
Level 03: 11111111
Level 04: 11111111
Level 05: 11111111
Level 06: 11111111
Level 07: 11111111
Level 08: 11111111
Level 09: 11111111
Level 10: 11111111
Level 11: 11111111
Level 12: 11111111
Level 13: 11111111
Level 14: 11111111
Level 15: 11111111
Level 16: 11111111
Level 17: 11111111
Level 18: 11111111
Level 19: 11111111
Level 20: 11111111
Level 21: 11111111
Level 22: 11111111
Level 23: 11111111
Level 24: 11111111
Level 25: 11111111
Level 26: 11111111
Level 27: 11111111
Level 28: 11111111
Level 29: 11111111
Level 30: 11111111
Level 31: 11111111

monwares Geschicklichkeitstest. Damit die Level-Codes funktionieren, müßt ihr als Spielernamen "Marcus" eingeben. Okay, Marcus, soweit zum Thema Ego-Trip. vv

Level 32: 11111111
Level 33: 11111111
Level 34: 11111111
Level 35: 11111111
Level 36: 11111111
Level 37: 11111111
Level 38: 11111111
Level 39: 11111111
Level 40: 11111111
Level 41: 11111111
Level 42: 11111111
Level 43: 11111111
Level 44: 11111111
Level 45: 11111111
Level 46: 11111111
Level 47: 11111111
Level 48: 11111111
Level 49: 11111111
Level 50: 11111111
Level 51: 11111111
Level 52: 11111111
Level 53: 11111111
Level 54: 11111111
Level 55: 11111111
Level 56: 11111111
Level 57: 11111111
Level 58: 11111111
Level 59: 11111111
Level 60: 11111111
Level 61: 11111111
Level 62: 11111111

B.A.T.

Michael Haug aus Wien schreibt aus Selenia:

Hallo! Gerade bin ich auf Selenia angekommen. Zum Vorstellen bleibt leider wenig Zeit, da Selenia sonst zerstört wird. Sofort suche ich meinen Kontaktmann im WC auf. Hier erfahre ich die genaue Missionsorder. Zusätzlich zu meiner Nova erhalte ich noch eine "Creditcard", ein Hologramm von Merigo, 2 Prospekte und 800 Krellis. Da ich mich mit einer leeren Nova schlecht verteidigen kann, suche ich Gunsmith's Laden auf. Hier kaufe ich mir zwei Novabatterien. Nach einem Besuch beim Arzt (hier kaufe ich mir ausreichend Medizin) beuge ich mich zum Parkgang. Ich treffe einen Stirock, welcher mir um 5 Krellis eine "Technicians-Security-Permit-Card" anbietet.

Ich greife natürlich zu und nach einigen Bildschirmen befinde ich mich im Techniker-raum. Ich spreche mit einem Techniker und bringe folgende Daten in Erfahrung:

Station Beta: Access Code: LLRLRLRL Call Sign: 52699
Station Epsilon: Access Code: LLRLRLRL Call Sign: 34365

Station Lambda: Access Code: RRLRLRLRL Call Sign: 92140

Selenia: Bridge Jericho VII
Temperatur: 165° C

Distance: 096 AU Pressure: 10.000 MB

Diameter: 19,143 Miles Rotation: 85,364 secs

Mass: 9 Terra Atmosphere: 98 Prozent CO2

Da ich schon einige Male nach Merigo gefragt habe, weiß ich, daß Merigo von einer Person in der Nähe des Parks erwähnt wurde. Leider weiß ich nicht, welche es ist. Daher gehe ich nach 19 Uhr in die "Night Bar". Die Frau verrät mir gegen ein kleines Entgelt, daß sie von einem Skunk (kann auch jede andere Figur sein) von Merigo gehört hat. Sofort gehe ich ins "Hot Quater", um den Skunk zu finden. Nach einiger Fragerlei komme ich an den richtigen Mann, der mich um 22 Uhr im Museum treffen will. Von ihm kaufe ich auch die Eintrittskarte zum Xilo-Club. Austreten kann ich bei Gefechten schon.

Beim Einstecken aber leidet meine Gesundheit darunter. Also muß ich mir ein Schutzschild zulegen, welches aber 450 Krellis kostet. Nach einiger Zeit muß ich aufhören, da

Tangram

Philipp Sigrist aus Lufingen in der Schweiz liefert alle 200!

Level zum Puzzlespiel Tangram auf dem Amiga. vv

THESE SIND ALLE LEVEL-CODES FÜR TANGRAM AUF DEM AMIGA!!!

2103797 3159029 4172109 5188030
4182958 7157722 8166037 9188164
1010793 1110793 1210793 1310793
1410793 1510793 1610793 1710793
1810793 1910793 2010793 2110793
2210793 2310793 2410793 2510793
2610793 2710793 2810793 2910793
3010793 3110793 3210793 3310793
3410793 3510793 3610793 3710793
3810793 3910793 4010793 4110793
4210793 4310793 4410793 4510793
4610793 4710793 4810793 4910793
5010793 5110793 5210793 5310793
5410793 5510793 5610793 5710793
5810793 5910793 6010793 6110793
6210793 6310793 6410793 6510793
6610793 6710793 6810793 6910793
7010793 7110793 7210793 7310793
7410793 7510793 7610793 7710793
7810793 7910793 8010793 8110793
8210793 8310793 8410793 8510793
8610793 8710793 8810793 8910793
9010793 9110793 9210793 9310793
9410793 9510793 9610793 9710793
9810793 9910793 10010793 10110793
10210793 10310793 10410793 10510793
10610793 10710793 10810793 10910793
11010793 11110793 11210793 11310793
11410793 11510793 11610793 11710793
11810793 11910793 12010793 12110793
12210793 12310793 12410793 12510793
12610793 12710793 12810793 12910793
13010793 13110793 13210793 13310793
13410793 13510793 13610793 13710793
13810793 13910793 14010793 14110793
14210793 14310793 14410793 14510793
14610793 14710793 14810793 14910793
15010793 15110793 15210793 15310793
15410793 15510793 15610793 15710793
15810793 15910793 16010793 16110793
16210793 16310793 16410793 16510793
16610793 16710793 16810793 16910793
17010793 17110793 17210793 17310793
17410793 17510793 17610793 17710793
17810793 17910793 18010793 18110793
18210793 18310793 18410793 18510793
18610793 18710793 18810793 18910793
19010793 19110793 19210793 19310793
19410793 19510793 19610793 19710793
19810793 19910793 20010793 20110793

Computershops und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA DRIVE

Konsole deutsch	399,-	Dragon Wars	49,-
Sega Games		Gunship	49,-
Sonderangebot	ab 49,-	Microprose Soccer	49,-
8-Bit Adapter	109,-	Oil Imperium	45,-
Arcade Power Stick	109,-	Panzerstürke	49,-
Atomic Robokid	109,-	Pirates	49,-
Batman	99,-	Rings of Medusa	49,-
Budokan	109,-	Sim City	59,-
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-	Buck Rogers	69,-
Darius II	109,-	Puzznik	49,-
E-Swat	79,-	Turrican	39,-
Gain Ground	99,-	Ultima V	69,-
Granada	99,-	Ultima VI	79,-
Hard Drivin US	109,-	IBM	
Hell fire	99,-	Airline Transp. Pilot	119,-
Isidore US	109,-	Eye of the Beholder	89,-
I love Mickey Mouse	99,-	Flight of the Intruder	109,-
John Madden Football US	109,-	Indiana Jones	79,-
Lakers vs Celtics US	109,-	Isidore	89,-
Phantasia Star II (engl.)	109,-	Kings Quest V	109,-
Phelios	99,-	Larry III	109,-
Populous US	109,-	LHX Attack Chopper	109,-
Strider	99,-	Links	99,-
Thunderforce III	109,-	Links Course	45,-
Varis III	99,-	Loom	89,-
Gynog	119,-	M.U.D.S.	89,-
PGA Tour Golf	99,-	Megaltraveler	99,-
Tiger Hell	99,-	Midwinter	79,-

SEGA GAME GEAR

Baseball	69,-	Might and Magic II	99,-
Columns	69,-	NAM	99,-
G-Loc	69,-	PGA Golf Tour	79,-
Pacman	69,-	Populous	79,-
Sokoban	69,-	Quest of Call	99,-
Super Monaco GP	69,-	Purses of Glory	109,-
Wonderboy	69,-	Railroad Tycoon	109,-
Woody Pop	69,-	Red Baron	99,-
Head Buster	69,-	Silent Service II	99,-
Mickey Mouse	69,-	Sim City	89,-
Devilish	69,-	Sim City Archit. I	49,-
The GG Shinobi	79,-	Sim City Archit. II	49,-
Millennium	79,-	Sim Earth	119,-
Fantasy Zone	69,-	Space Quest IV	109,-
Psychic World	69,-	The Secret of Monkey Isl.	89,-
		Their Finest Hour	89,-
		Transworld	89,-
		Ultima VI	99,-

Atari Lynx

Grundgerät	229,-	Wing Comm. Mission Disc	49,-
Block out	79,-	Wing Commander	109,-
Blue Lightning	39,-	Wolfpack	69,-
California Games	29,-	Wonderland	69,-
Chips Challenge	29,-	Soundblaster	349,-
Electrocap	29,-		
Gates of Zendocon	29,-		
Ninja Gaiden	79,-		
Warbirds	79,-		
Road Blasters	49,-		
Mrs. Pacman	49,-		
Xenophobe	49,-		
Zalor Mercenary	49,-		
Robo Squash	49,-		
Paperboy	49,-		

C 64 Disk

Bards Tale III	59,-	Dragon Wars	49,-
Battle of Napoleon	69,-	Gunship	49,-

Harpoon	89,-	Double Dragon	69,-
Indianapolis 500	79,-	Dragons Lair	69,-
Invest	49,-	Duck Tales	79,-
Isidore	45,-	Final F. Legend	79,-
James Pond	49,-	Fish Dude	69,-
Larry III	119,-	Fist o. t.n. Star	59,-
Legend of Fairghail	69,-	Ghostbusters II	69,-
Lemmings	69,-	Gremlins II	79,-
M1 Tank Platoon	89,-	Hyper Load Runner	69,-
Midwinter	89,-	In Your Face	69,-
Mig 29 Falcrum	109,-	Isidore	69,-
Might and Magic II	89,-	Kung Fu Master	69,-
Nightshift	79,-	NBA All Star Ch.	69,-
On the Road	79,-	Loopz	69,-
Operation Stealth	79,-	Mega Man	69,-
Panza Kick Boxing	79,-	Motorcross Maniacs	69,-
PGA Tour Golf	79,-	Nemesi	79,-
Pirates	79,-	NFL Football	69,-
Pool of Radiance	69,-	Ninja Boy	69,-
Populous	79,-	Operation C	69,-
Power Monger	89,-	Paper Boy	69,-
Ram up 1 MB	119,-	Pipe Dream	59,-
Romance of the	119,-	Power Mission	69,-
3 Kingdoms	89,-	Power Racer	69,-
Sim City	89,-	R Type	79,-
Speedball II	89,-	Robo Cop	79,-
Their Finest Hour	79,-	Rolands Curse	69,-
Trans World	69,-	Side Pocket	69,-
Turrican II	89,-	T.M.N.T.	69,-
Ultima V	109,-	WWF Superstars	69,-
Unreal	109,-		
Wild West World	109,-		
Wings	89,-		
Z Out	59,-		

GAMEBOY dt. (inkl. Tetris) 149,-

Alleyway	dt. 49,-	Battleship	69,-
Balloon Kid	dt. 49,-	Crystal Quest	79,-
Garg. Quest	dt. 49,-	Curtis Strange Golf	69,-
Hairs	dt. 49,-	Cycle Grand Prix	79,-
Hunt for Red October	dt. 49,-	Days of Thunder	79,-
Jordan vs Bird	dt. 49,-	Hairs	79,-
Klax	dt. 49,-	Hunt for Red October	69,-
Marus Mission	dt. 49,-	Jordan vs Bird	69,-
Mysterium	dt. 59,-	Klax	69,-
Nobunagas Ambition	dt. 49,-	Marus Mission	69,-
Pacman	dt. 49,-	Mysterium	69,-
Popeye	dt. 49,-	Nobunagas Ambition	89,-
Runes of Virtue	dt. 49,-	Pacman	69,-
Soccermania	dt. 49,-	Popeye	69,-
Solomons Club	dt. 49,-	Runes of Virtue	89,-
Spuds Adventure	dt. 49,-	Soccermania	69,-
Tasmanian Story	dt. 49,-	Solomons Club	69,-
		Spuds Adventure	69,-
		Tasmanian Story	69,-

US IMPORT

Bases Loadet	69,-	GAMEBOY ZUBEHÖR	
Batman	69,-	Lightboy	69,-
Battle Bull	69,-	Stereo Amplifier	29,-
Bomber Boy	69,-	Tragetaschen (Stoff)	19,-
Boomers Adv.	69,-	Gameboy Light	39,-
Boxxle	69,-	illuminator	39,-
Bubble Bobble	59,-	Carry Case	39,-
Bugs Bunny	59,-		
Catrap	59,-		
Chase HQ	59,-		
Chessmaster	59,-		
Cyraid	59,-		
Deadalian Opus	59,-		
Dexterity	59,-		

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-502677

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

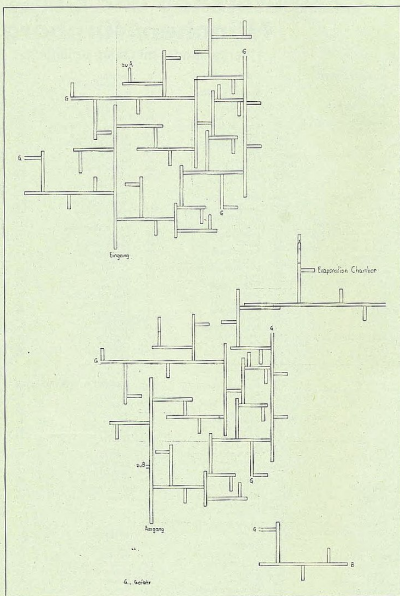
sonst meine Finger zu lang würden. Ich mache mich auf den Weg zum Geschäft und besorge mir ein "Force 8-Schild". Um 22 Uhr treffe ich den Skunk beim Museum. Gegen 200 Krells sagt er mir, daß er Merigo am vorhergehenden Abend um 0 Uhr im Xifo-Club gesehen hat. Auch ich erscheine zur gleichen Zeit, am gleichen Ort. Es dauert nicht lange, bis Merigo mich unter Beschuß nimmt. Fast gleichzeitig aktiviere ich die Nova und mein Schild und feuere aus allen Rohren. Schon bald ist er erledigt, so daß ich den Raum untersuchen kann. Ich finde einen Elektronik-Key.

Mir ist ziemlich langweilig und so betrete ich gegen 200 Krells den noblen Laden gegenüber der Spielhalle. Schon bald quatscht mich Lydia an und fragt mich, ob ich mit ihr tanzen will. Schnell den Puls auf Accelerate geturnt und schon fliegen die Fetzen. Nach gelungenem Tanz fragt mich Lydia, ob ich mit ihr gehen will. Zusammen verlassen wir den Schuppen und besuchen Crisa Kortakis in ihrem Gebäude. Lydia bekommt von ihr ein Collier mit einem Edelstein geschenkt.

Als ich Crisa nach Geld frage, werden mir über 7000 Credits auf meine Creditcard gebucht. Mit Hilfe des gefundenen Elektronik-Keys betreten wir das Tunnelsystem. Im "Evaporation Chamber" sehen wir uns um und entdecken einen Raum, wo wir den Edelstein aus dem Collier von Lydia unterbringen.

Ihr fällt eine "Surface Radar Decoding Device MK VI"-Card in die Hände, welche ich in Verwahrung nehme. Den richtigen Weg des Labyrinths brauchen wir nicht lange zu suchen, denn ein geschickter Bursche hat zum Glück die Karte gezeichnet. Jetzt kann es ja nicht mehr lange dauern, denke ich mir. Recht so. Schnell noch ein Schild gekauft und ab zur Spielhalle. Zwischen 13 und 14 Uhr betreten wir die Halle. Als ich ein Spielchen wagen will, zwingt sich Sloan, der beste Bizzy-Spieler der Stadt, mir auf und wettet um 1000 Krells, daß er mich besiegen kann. Ich willige ein (man muß 1000 Krells vorweisen können) und Sloan zeigt sein ganzes Können.

Sein Spiel ist bald vorbei und ich muß nur Level 6 erreichen, um ihn zu besiegen. Nach dem gewonnenen Spiel nehme ich Sloan zum Führer (1000 Krells vergessen). Nur mit ihm kommen wir an der Wache vorbei,



die den Hangar bewacht. Beim Vermieter bezahlen wir 5900 Credits und schwingen uns darauf in den Gleiter. Am Radar erscheint ein orangefarbener Punkt, den ich auch so gleich ansteuere. Als die Kuppel der feindlichen Basis in Sicht ist, schieße ich ein Loch in sie. Nach sicherer Landung stehen wir vor einem Codepanel.

Nach einigem Probieren paßt der Epsiloncode, der aber verkehrt eingegeben werden muß.

LLRLRLRL = ALLRLRL. Nach erfolgreichem Zutritt erspähe ich Vrangor, der mich mit einer geladenen Kanone anvisiert. Auch Vrangor erledige ich so wie Merigo. Nun zum Gleiter zurück und man erhält die entsprechende Meldung (Happy End).

Zum Schluß noch ein paar

Tips:

Bei Fragen nach Merigo oder Vrangor sollte man manchmal Krells anbieten. Es ist auch gut, wenn der Puls auf

Hibernate gestellt und die jeweilige Person gegrüßt wird.

Wird der Handcomputer programmiert (Warnungen, automatische Sprachübersetzung), kann man folgendes eingeben:

If Robot If Wounded
Translate Robot — Display
Message 1
End If — End If
If Alien — If Thirsty
Translate Alien — Display
Message 2
End If — End If
If Pursute(?) — If Hungry

Warn — Display Message 3
End If — End If
Restart
End

Dies wäre ein Beispiel. Die Messages müssen auch festgelegt werden. Hier kann man einen eigenen Text eingeben, z.B. für Message 1 (Wounded): "Argh, I am hit!".

Die Messages werden immer angezeigt, wenn man den Computer benutzt. vw

4. Nicht ganz einfach: Parallel zur Toraußenlinie laufen und am Fünfmeteraum ins Tor schneiden.

5. Schräg in den Fünfmeteraum laufen und erst im Fünfmeteraum aufs Tor schießen. Der Torwarter hechtet auf den Spieler zu und am Ball vorbei.

6. Tor für Könner: Schräg in den Strafraum laufen und auf

Höhe des Elfmeterpunktes schräg ins Tor schneiden.

7. Eckball-Tor: Klappt leider nur, wenn man nach oben spielt. Bevor man den Eckstoß ausführt, schnell die Aufstellung "Blitz" einstellen. Dann den Eckball rechts unten im Kästchen anwählen (siehe Abbildung).

Der Ball kommt jetzt hoch

vor dem Tor angefliegen und man braucht nur einzuköpfen.

8. Die leichteste Art, ein Tor zu erzielen. Man dribbelt sich beim Anstoß einfach bis zur Anstoßkreislinie durch und macht einen Weitschuß (Knopf drücken und Joystick nach hinten). Der Ball senkt sich über den Keeper ins Netz. vw

Kick Off 2

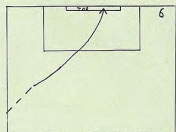
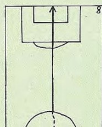
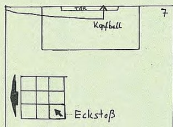
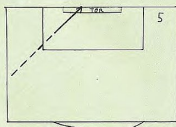
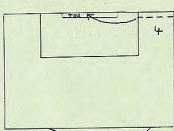
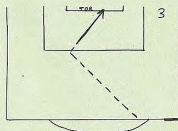
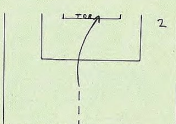
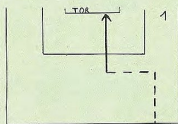
Fußballprofi Alexandros Dri-
zis aus Dortmund hat ein paar
sichere Methoden ausgefüllt,
wie man ein Tor schießen
kann.

Erklärung zu den Toren 1-8:

1. Man läuft gerade in den
Strafraum und macht kurz vor
dem Fünfmeteraum eine 90-
Grad-Drehung. So lange paral-
lel zum Fünfmeteraum laufen,
bis der Torwart sich aus dem
Tor bewegt. Dann einfach gerade
ins Tor schießen.

2. Ganz einfach: Gerade
aufs Tor zulaufen und etwa auf
der Höhe des Elfmeterpunktes
nach links oder rechts an-
schneiden. In 90 Prozent aller
Fälle ein Tor.

3. Schräg in den Strafraum
laufen, am Fünfmeteraum eine
90-Grad-Drehung machen
und gerade ins Tor einschlei-
ßen.



Kick OFF 2 - TORE

--- Weg des Stürmers
→ Toranschuss

created by 'MrTiger' '91

Hardnova

Gerhard Gehrmann aus Mannheim hat "Hard Nova" durchgespielt und liefert eine Komplettlösung.

Am Start befindet man sich in der Bar von Mastassine City auf dem Planeten Mastassini. Die Mannschaft besteht aus Stark (oder Nova) und dem Bremer Navigator Akri Janr. Die Rahmenhandlung ist im Manual festgelegt. Zunächst sollte man nun versuchen, sein Geld, seine Ausrüstung und seine Mannschaft aufzubessern. Dazu sollte man jedesmal, wenn man zu einem anderen Planetensystem aufbricht, in der Raumstation des Planeten Mastassini Schmuggelaufträge annehmen. Mit dem so erworbenen Geld kann man sich einen besseren Laser für das Schiff und bessere Ausrüstung für die Mannschaft kaufen.

Auf Holebrook findet man eine verlassene Basis (Mithray Base), in der man einen JW-2-Blaster und Gems findet. Die Gems kann man in den Waffeläden verkaufen. In der verlassenen Pinnacle Base auf Holebrook findet man Waffencaps unterschiedlicher Art und eine M23-30AR-Pistole. Bevor man zum Starkiller HQ aufbricht, sollte man mindestens ein zusätzliches Besatzungsmitglied haben. Dieses findet man in der Bar auf Tikorr City. Sie heißt Ceralion und kann im Raumschiff als Software Engineer eingesetzt werden.

Man begibt sich nun zum Starkiller HQ auf Holebrook und bekommt von Kommandant Kendall seinen ersten Auftrag. Er besteht darin, einen von Ariel-Söldnern besetzten ciberanischen Wassertanker zu entern. Also auf in das Ciberan-System (Schmuggelgut nicht vergessen). Der Tanker fliegt in der Nähe des Sternentores. Man muß andocken (s. Abb. 1). Die Besatzung besteht aus sieben Mann und dem Kommandanten. Die sieben kann man schnell ausschalten, schwierig ist der Kommandant (also vorher abspeichern). Ist die Aufgabe gelöst, bringt man Kendall den "Beweis" für das Entern des Schiffes und kann dann zunächst wieder etwas im System herumturnern.

In Kürze kommt jedoch ein Funkspruch, daß man sich im Starkiller HQ einzufinden hat. Man bekommt nun von Kendall zwei neue Aufträge. Bei dem ersten, einfacheren handelt es sich darum, das Oberhaupt

der Lanta Disps im Auftrag des Oberhauptes der Lanta Frags zu entführen. Dazu soll man nach Varon und dort den Disp Tempel aufsuchen. Den zweiten Hauptauftrag soll man für Max Sebastian, den Herrscher von Ciberan, ausführen. Man soll die Übergriffe der Ariel-Söldner auf Ciberan unterbinden und sowohl den General Camede Rodgen als auch den Diktator von Ariel, Damien Altron, ermorden. Weitere Instruktionen erhält man von Max Sebastian auf Ciberan in Ciberan City.

Von Kendall bekommt man noch ein Besatzungsmitglied (Name: Janai — im Raumschiff im Bereich Communication einsetzbar). Sie hat auch die Codekarte, die einen den Zutritt zu den Räumen Max Sebastians ermöglicht (CIB MAG Card). Außerdem erhält man von Kendall den Hinweis, daß auf einer Station (Amaro Aquarius) sehr nützlich für die Aufträge wäre. Also auf zu dieser Station. Rogers will nur mitmachen, wenn man ihm einen "Male Honky Grobbler" (ein Fisch) besorgt. Diesen Fisch gibt's nur in der Bar von Mastassini. Man nimmt das Aquarium mit und fliegt nach Mastassini.

Hier kann man zunächst noch ein Mannschaftsmitglied rekrutieren (Ace Elevator, einsetzbar als Gunner), dann kauft man den Fisch und fliegt wieder nach Holebrook zu der Amaro Aquarius Basis. Rogers macht nun mit. Er besitzt drei Mini-Laser, die man unter der Mannschaft aufteilen kann.

Man fliegt nun nach Varon im Ciberan-System und sucht den Tempel der Disps auf. Auf einer Wand findet man den Hinweis auf die City von Ulgruch. In der City von Ulgruch findet man den Hinweis auf die Leader's Hall. In der Leader's Hall kämpft man sich durch bis man auf den Führer der Lanta Disps stößt. Es stellt sich heraus, daß die Entführung nur ein Vorwand sollte, um die Lanta-Disp-Anhänger weiter auf die Lanta-Frags zu hetzen. Da die beiden Führer Dorn nicht bezahlen wollen, erschießt man sie und findet Gems.

Nun zur Lösung des Hauptauftrages. Man begibt sich nach Ciberan und sucht Max Sebastian auf. Dieser teilt einem mit, daß die Ariel-Söldner bis zur Research-Station vorgedrungen sind. Also begibt man sich zur Research-Station

Hier erhält man von den Ciberan-Kämpfern die Mitteilung, daß die Ariel-Söldner Nachschub von der Main Processing Station Base #2 erhalten. In Base #2 erhält man die Auskunft, daß sich ein Führer der Söldner in der Quality Control Base #3 aufhält. In Base #3 muß man sich durchkämpfen. Man findet eine MAG-Card 391A, eine MAG-Card 174J und ein Söldner, der nicht schießt, verrät die Koordinaten der Basis, auf der sich General Rodgen aufhält.

In dieser Basis braucht man zunächst die MAG-Card 391A, um den Lift zu aktivieren. Dann muß man sich bis zum General durchkämpfen. Es ist sehr schwierig, ihn umzubringen (Spielstand speichern). Hat man es geschafft, findet man eine MAG-Card 942Z. Man fliegt jetzt nach Ariel und aktiviert in Ariel City den Lift mit einer MAG-Card 174J. In der oberen Etage trifft man auf einen Ariel-Rebell, der die Koordinaten des Rebellenstützpunkts verrät. Im Rebellenstützpunkt erhält man die Koordinaten des Stützpunktes, auf dem sich Damien Altron aufhält. Kämpft man sich durch diesen Stützpunkt, so steht man vor dem Hologramm von Damien Altron. Es stellt sich heraus, daß es sich um einen planetenunspannenden Computer handelt.

Also zieht man sich wieder zurück. Achtung: In diesem Stützpunkt nicht aus dem Spiel gehen, da dann sofort wieder alle Kämpfer vorhanden sind — auch die, die man schon längst eliminiert hat. Man kann nun noch nebenbei einen Daricator im Tikorr Club auf dem Planeten Tikorr anheuern. Alles was er will ist ein Graveblocker-Anzug, dann macht er mit.

Unterdessen erhält man einen Funkspruch vom Starkiller HQ, daß im Rouyn-Planetsystem eine Invasion stattfindet, und daß man sich zur Mining-Station Rouyn begeben soll. In der Mining-Station findet man eine MAG-Card 854B, die man den Lift zur Bibliothek aktivieren kann. Der Vormann der Station sagt, daß die DSRE-Labs auf Tikorr schuld an der Invasion seien. Man kopiert sich also in der Bibliothek die Viewer-Disk über die DSRE-Labs und fliegt nach Tikorr. Hier trifft man in der Bar auf eine betrunkenen Wissenschaftlerin, die die Koordinaten der DSRE-Station bekanntgibt. Man muß sich nun durch die ganze Station (Bild 2) kämpfen

(abspeichern, da schwierig). Man findet den Droiden Alice, den man reparieren sollte.

Sie wird zum wichtigsten Mannschaftsmitglied, da sie eine Plasmakanone besitzt (Clips dazu im Exotic Weapon Shop Ariel). Von der führenden Wissenschaftlerin der DSRE-Labs erhält man die Auskunft, daß sie nicht für die Invasion verantwortlich ist, daß man aber weitere Informationen von einem DSRE Laboratorium auf Mastassini bekommen kann. Außerdem trifft man auf einen Informanten (Waldrön), der angibt, sein Bruder werde auf einem Daricator-Raumschiff-Reparatur-Dock festgehalten. Also hin zum Spacecraft Repair Dock. Hier muß man erst einmal Dockarbeiter einstellen und kann dann den Bruder Waldröns befreien. Erst als Planer einsetzbar. Außerdem findet man einen Thermoblasten. Unterdessen spitzelt sich die Lage zu.

Man erhält einen Funkspruch, daß die Invasion im Rouyn-System weiter fortgeschritten ist und man zu einer Ausweichbasis der Minenarbeiter auf Rouyn fliegen soll. Dort angekommen, erhält man den Hinweis, daß sich eine wichtige Viewer-Disk in der letzten von Feinden besetzten Mining Base befinden soll. Hat man die Basis freigezogen, so kann man die Viewer-Disk X kopieren. Sie besagt, daß man Feindschiffe betreten darf. Also zurück in den Weltraum und an das nächste Feindschiff angedockt. Man findet hier (Bild 3) Nervengas, bessere Rüstung für Alice und kann die Viewer-Disks R und S kopieren. Beide Disketten sind jedoch verschlüsselt.

Da man momentan nicht weiterkommt, erinnert man sich an das Problem Damien Altron.

In der Bar von Ariel trifft man auf einen Lanta, der damit angibt, jeden Computer allein durch Diskussion zerstören zu können. Man nimmt ihn in die Crew auf und fliegt zum Stützpunkt Damien Altrons. Wieder kämpft man sich zum Hologramm vor. Nun beginnt der Lanta mit Damien zu sprechen und nach kurzer Zeit brennen die Sicherungen von Damien durch. Man kann nun den Raum hinter Damien Altron betreten und erfährt, daß er mit den Invasoren zusammenge arbeitet hat.

Man kann hier auch die beiden Viewer-Disks übersetzen lassen. Man erfährt so, daß die Invasion nur durchgeführt wird, weil das Sternensystem

der Invasoren in kurzer Zeit zur Nova wird. Man fliegt nun nach Mastassini zu dem DSRE-Laboratorium. Hier muß man sich wieder zur nächsten Etage durchkämpfen. Vom leading scientist erhält man die Viewers-Disk U und V, die Lösungen für die Invasion bereitstellen. Man muß sich nun entscheiden, wie man vorgehen will. Entweder die Invasoren total vernichten oder aber ihre Heimatwelt retten. Hier der Weg, wie man die Heimatwelt der Invasoren rettet:

Man erhält eine Datenbank von der Wissenschaftlerin, die man zu dem Führer der Bre-mar ins Asteroidenschild bringen soll. Man fliegt also wieder ins Rouyn-System und dockt an den Asteroiden an. Man übergibt dem Bre-mar die Datenbank. Dieser weist sich jedoch, weil er fürchtet, daß das Rouyn-System nun von allen anderen Systemen abgeschnitten wird. Also fliegt man nach Ariel und versucht die Prophezeiung der Bre-mar zu erfüllen. In der Ariel-Bar trifft man die frühere Sängerin Oriai. Diese nimmt man mit und verkauft sie dem Führer der Bre-mar als Frau; die die Prophezeiung erfüllt. Der Bre-mar glaubt die Geschichte und leiht die Rettung des Typoon-Systems ein. Nun kann man für längere Zeit Urlaub machen.

Koordinatenliste, geordnet nach Systemen:

MASTASSINI-SYSTEM:
Planet Mastassini:
Hauptstadt: 803. 435
Sister Lab DSRE: 1186. 173
Planet Hotelbrook:
D-Cord Command Post: 386. 637

StarKiller HQ: 1669. 847
Pinnacle Base: 1126. 847
Mistray Base: 790. 408
Amara Aquarium: 429. 270

ARIEL-SYSTEM:
Planet Tikorr:
Hauptstadt: 1520. 460
Tikorr Club: 3472. 830
DSRE Labs: 967. 367
Repair dock: 547
Planet Ariel:
Hauptstadt: 1770. 810
Rebel Base: 1671. 546

Damien Altron: 1411. 426
CIBERAN-SYSTEM:
Planet Ciberan:
Ciberan City: 588. 387
Research Center: 610. 608
Quad Control Base: 912. 473
Main Pr. Station: 747. 348
Base General Rodgen: 907. 605

Planet Varon:
Trade City Ghupon: 1360. 800
Dispr. Temple: 570. 286
Ulgruch: 1276. 634
Leader's Hall: 670. 629

ROUYN-SYSTEM:

Planet Rouyn:
Mining Post: 1524. 608
Refugee Base: 947. 306

VW

Millenium 2.2

Von Andreas Möller aus Hamburg stammt die Auflistung der Minenförderung in

Tonnen pro Tag aller besiedelbaren Planeten. Damit könnt ihr professionell in den Bodenschätze-Abbau einsteigen und Geld scheffeln. VW

FÖRDERUNG IN TONNEN PRO TAG

	MOBY	CALCULUS	ORANUS	LEON	TETRA	SATIRA	RNA	TITAN	HYPERION	PROBE
HYDROGEN	375	375	750	375	375	375	375	375	375	375
WATER	84.25	---	---	---	---	---	---	---	---	---
WATER	375	375	375	375	375	375	375	375	375	375
METAL	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
SULFUR	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
TITANIUM	375	375	---	---	---	---	---	---	---	---
ALUMINIUM	375	375	---	---	---	---	---	---	---	---
COPPER	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
SILICA	475	375	---	---	---	---	---	---	---	---
IRON	375	375	---	---	---	---	---	---	---	---
SILVER	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
PLATINUM	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
NEUTRON	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	ORANUS	LEON	MOBY	TITAN	ORANUS	MOBY	TITAN	RNA	ARIEL
HYDROGEN	---	---	---	---	---	---	---	---	---
WATER	---	---	---	---	---	---	---	---	---
WATER	---	---	---	---	---	---	---	---	---
METAL	---	---	---	---	---	---	---	---	---
SULFUR	---	---	---	---	---	---	---	---	---
TITANIUM	---	---	---	---	---	---	---	---	---
ALUMINIUM	---	---	---	---	---	---	---	---	---
COPPER	---	---	---	---	---	---	---	---	---
SILICA	---	---	---	---	---	---	---	---	---
IRON	---	---	---	---	---	---	---	---	---
SILVER	---	---	---	---	---	---	---	---	---
PLATINUM	---	---	---	---	---	---	---	---	---
NEUTRON	---	---	---	---	---	---	---	---	---

M.U.D.S.

Georg Gruber aus Abensberg hat sich mit seiner Monsterruppe bis in die Oberliga vorgearbeiten. Hier seine Empfehlungen.

Rassen:

— Whizzles: Die kleinen grünen Laufsaurier eignen sich wegen ihrer Größe gut als Renner. Leider halten sie körperlich nicht viel aus, deshalb sind sie nicht die erste Wahl. Da man von Anfang an zwei Whizzles besitzt, sollte man sie als Ersatz-Runnerteam behalten.

— Wankonkes: Die netten Kerle sind schnelle Läufer. Sie eignen sich gut als Runner oder Hero. Leider haben auch sie körperlich nicht viel drauf, so daß man sie nicht nach der Graslandschaft einsetzen sollte.

— Bulles: Diese Typen sind stark und nicht gerade intelligent. Wegen ihres Körperbaus sind Bulles alles andere als schnell. Ihnen ist schon manches Mal ein Whizzle entkommen. Man sollte sich so schnell wie möglich andere Blocker wie Forayes oder Hardwinder beschaffen.

— Menschen: Menschen sind tolle Allroundspieler. Einige

Menschen haben Hirn und andere wieder viel Kraft. Man sollte sich den Menschen, den man kaufen will, unbedingt vorher ansehen — manchmal sind auch Nieten darunter. Unter 1300 ist ein Mensch nicht geeignet. Am besten als Runner oder auch als Hero einsetzen.

— Forayes: Forayes sind stark und haben Hirn. Sie sind schneller als Bulles und eignen sich hervorragend als Blocker.

— Shemons: Sie sind die einzigen weiblichen Spieler in der IMO. Shemons sind mittelstark, superschnell und haben Verstand. Daher eignen sie sich gut als Hero oder Runner. Sie sind meine persönlichen Favoriten für den Platz des Hero.

— Pustoks: Das krakenähnliche Wesen ist eigentlich nur in der Wasseroberfläche zu gebrauchen. Als Runner oder Hero spielen sie ihre Fähigkeiten aus. Pustoks sind gefährdet, wenn der Gegner aggressiv spielt.

— Hardwinder: Sie sind ein Phänomen der Evolution. Die wurmartigen Tiere sind gute Blocker und Runner zugleich und in jeder Welt zu gebrauchen.

— Leeens: Die körperlich schwachen Wesen mit viel Verstand eignen sich gegen taktisch spielende Gegner gut als Hero. Sonst nicht zu gebrauchen.

— Tales: Die putzigen Tiere können sich nur in der Baumwelt als Runner behaupten. In anderen Welten sind sie zu schwach.

— Knaracks: Knaracks sind riesige Insekten und ungeheuer stark. Sie sind wohl die besten Blocker in der Liga. Knaracks sind trotz ihrer Kraft friedliche Wesen.

— Entans: Durchschnittlich schnell laufende Echsen, deren Eigenschaften insgesamt durchschnittlich sind. Man sollte sie nicht zu viel einsetzen — es gibt bessere Lösungen.

— Fuzzools: Die großen Kerle gehören in den Angriff. Sonst könnte man dasselbe sagen wie über die Entans.

— Gobins: Gobins sind gute und schnelle Heros oder Runner. Leider sind sie schwach und werden leicht von der gegnerischen Mannschaft zerlegt.

— Scirons: Diese skorpionähnlichen Wesen sind stark und mordsaggressiv. Sie halten das Fünffache an Schlägen aus wie irgendein anderes Wesen. Wenn der Gegner Scirons

hat, muß man sich auch welche besorgen. Ansonsten wird die eigene Mannschaft zerlegt. Taktisch als Runner einsetzen.
— Antaras: Diese Insekten sind schnell, schwach und gerissen. Als Runner sind sie nicht am falschen Platz.

Möglichkeiten in einer Stadt:

— Hotels: Immer die Absteige nehmen, da sonst die Kosten zu hoch werden.

— Bank: Man sollte sich dort am besten einen Kredit holen und auf sich selbst setzen. Den Gewinn braucht man, um entstehende Kosten zu decken und um neue Spieler einzukaufen.

— Kredithal: Meldet diesen Typen — er verlangt horrende Zinsen!

— Spielermarkt: Dort gibt's die Spieler. Oft hinschauen!

— Heiler: Eine tolle Einrichtung! Er repariert Eure Spieler wieder für wenig Geld. Nach jedem Match ist Euer Besuch Pflicht.

— Taverne: Spionieren bringt nichts! Falls man oft gewonnen hat und eine gute Moral besitzt, sollte man eine Prügelei anfangen. Das Bestechen von Spielern ist Geldverschwendung.

Allgemeine Tips:

1. Immer selbst spielen!
2. Am Rande des Feldes laufen und in Törnhä der Mitte zustreben!
3. Keine Fernwürfe riskieren, sondern über den Wassergarten springen und drüben werfen.
4. Immer den Hero übernehmen.

DESPISE	DESPISE	DESPISE	DESPISE	DESPISE	DESPISE	DESPISE	DESPISE
LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1
LEVEL 2	LEVEL 2	LEVEL 2	LEVEL 2	LEVEL 2	LEVEL 2	LEVEL 2	LEVEL 2
LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 3
LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 4
LEVEL 5	LEVEL 5	LEVEL 5	LEVEL 5	LEVEL 5	LEVEL 5	LEVEL 5	LEVEL 5
LEVEL 6	LEVEL 6	LEVEL 6	LEVEL 6	LEVEL 6	LEVEL 6	LEVEL 6	LEVEL 6
LEVEL 7	LEVEL 7	LEVEL 7	LEVEL 7	LEVEL 7	LEVEL 7	LEVEL 7	LEVEL 7
LEVEL 8	LEVEL 8	LEVEL 8	LEVEL 8	LEVEL 8	LEVEL 8	LEVEL 8	LEVEL 8

Zeichenerklärung:
 B=BAUER D=DORN G=GEHEIM- OD. GENTUER
 L=LUP F=FONTAINE I=UP+DOWN
 P=PIT C=CHEST A=HOME TRAP
 K=KAMPFRUM S=SCHRITZUG
 T=FAHRTUER

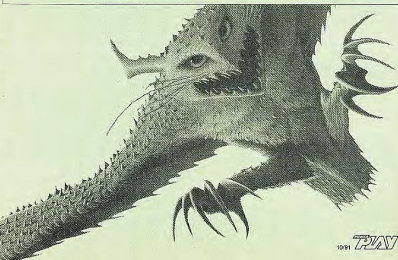
Ultima V

Burkhard Duemler aus Freiburg hat ein Herz für alle "Amigianer". Damit sie weniger Probleme mit der "Ultima V"-Umsetzung für ihren Lieblingscomputer haben, hat er alle Dungeons kartographiert. Die sind zwar nicht besonders schwer, verbergen aber manchen Hinweis und viele Besonderheiten, die ein echter Avatar gesehen haben muß.

Back to the Future 3

Andre Zimmermann aus Köln verrät uns die Paßwörter für die ersten drei Level der Zeitreise.

- Level 1: Rotten Cheat
 Level 2: Lousy Cheat
 Level 3: Low Down Cheat





Captive

Manfred Cordes kann die Frage von Peter Beyer beantworten. Er hatte sich bis zum zweiten Planeten der zweiten Runde vorgearbeitet und saß hoffnungslos fest.

Um weiterzukommen, muß er ein schwerauffindbares Clipboard mit der Nummer 15099 besorgen. Das Clipboard findet man auf dem Mond Phoopeel in Mission 0002. Ohne dieses Board kann das Spiel nicht mehr fortgesetzt werden. Wichtig ist auch noch, daß man von nun an unbedingt den "Vision Corrector" einsetzen sollte, um unsichtbare Wände verschwinden zu lassen.

Bard's Tale III

Christoph Brünninghaus aus Gummersbach hängt in Gellidia fest. Er hat Probleme mit der Statue, dem magischen Vorhang und den drei Kreisen auf dem Boden (im Ice Keep). Was soll er nur mit all diesen seltsamen Dingen anfangen?

Die Antwort zu Rainbow Islands

Hilja Demir aus Velbert weiß, wie man mit dem vierten Endgegner auf den Regenbogen-Inseln fertig wird und beantwortet die Frage von Jürgen Hoff.

Zuerst immer die Minisonen abschließen. Anschließend hinter der großen Sonne her- und dabei fleißig Bögen werfen. Dabei nie am Boden einen Bogen schlagen, sondern immer erst hochspringen und die Bögen auf die Gegner fallen lassen. Bevor die Sonne

zum Schuß kommt, schnell zur Mitte oder an den äußersten Rand laufen. Anschließend in der Mitte hochspringen und einen Bogen schlagen. Beileung ist angesagt, das Wasser steigt sehr schnell.

Eye of the Beholder

Steffen Appel aus Buseck treibt sich in der Unterwelt von "Eye of the Beholder" herum und hat ein paar Fragen, die unbedingt der Klärung bedürfen.

Im vierten Level kann er die magische Wand (bei 82) nicht auflösen, hinter der sich der "Drow Cleaver" verbirgt.

Im Transporterfeldraum in Level 5 (72-83) kommt er nicht an die Items (Long Sword, Detect Magic Scroll usw.) heran. Wer kann helfen?

Sword of Vermillion

Stefan Gottschalk aus Essen spielt auf seinem Mega Drive mit Vorliebe "Sword of Vermillion". Trotz Tips im Hintbook ist es ihm bis jetzt nicht gelungen, ein wichtiges Item zu erhalten. Seine Frage: Wie bekommt man beim Händler in Malaga das Sword of Vermillion?

Fish

Marc Werner aus Stuttgart sitzt beim Text-Adventure "Fish" fest. Er ist "in the Dimensions" gefangen und versucht verzweifelt an den dringend benötigten "Cylinder" zu kommen. Kann ein Dimensions-Agent weiterhelfen und die genaue Befehlsfolge schicken?

Cadaver

Cadaver und kein Ende. Dieses Programm bereitet nicht nur Alexander Novakovic aus Wien Probleme, sondern auch zahlreichen anderen Lesern. Alexander hat im vierten Level das Glück verlassen. Er hat die vier Planeten eingeworfen und will nun den Globus untersuchen und den Schalter drücken. Leider stimmt dabei etwas nicht. Was hat es mit der bleigefüllten Kiste auf sich? Jemand von Euch muß ihm das Globus- und Bleiproblem genauer erklären.

Cadaver — The Payoff

Michael Lüder aus Waltpop treibt sich mit Karadoc in der neuen Mission-Disk von Cadaver herum. Er hat die ersten acht Räume in der Wirtschaft erkundet und ist dabei auf ein paar Fragen gestoßen.

Wo findet er das Essen für den Mann, der im hinteren Raum am Tisch sitzt?

Wie läßt sich die Schatztruhe im zweiten Raum öffnen?

Wo findet er den zweiten Opferdolch, den er in die Löcher des Altars im zweiten Raum stecken muß, um den Geheimgang zu öffnen? Den ersten hat er im Schlafzimmer unter dem Kissen gefunden. Ist schon jemand von Euch weiter vorgedrungen.

Castle Master

Thomas Loretan aus Riehen kann die Frage von Bernhard Rossberg beantworten. Ihm fehlte der Schlüssel zum "King's Solar".

Zuerst muß man alle zehn Pentacles, die im ganzen Schloß verteilt sind, finden.

Danach geht man in den Gruftvorraum, öffnet dort die Türe und nimmt den Schlüssel aus der Gruft. Damit wäre dieses Problem aus der Welt geschafft.

Drachen von Laas

Jens Schultz aus Bad Münstertal hat ein Problem mit Attic's Text-Adventure "Drachen von Laas". Wie kommt er am Toll vorbei, der die Brücke in den Osten von Laas bewacht? Wie sieht es überhaupt mit einer Komplettlösung zu diesem Spiel aus? Eine Anleitung ist noch überfällig.

Leisure Suit Larry II

Ach ja, der gute, alte Larry. Schön, daß er immer noch seine Fans vor dem Computer findet. Markus Huber aus Dingolfing hat ein kleines Problem mit der christlichen Seefahrt. Wie bringt er Larry sicher wieder von der USS Love Tub herunter? Was muß man mit den Früchten machen?

Flight of the Intruder

Markus Klaus aus Alsfeld knabbert an der hammerharten Landung auf dem Flugzeugträger. Trotz zahlreicher Versuche zerlegt er bis jetzt seine Maschinen auf dem Landedeck. Welcher Pilot kann ihm ein Rezept für eine perfekte Landung schreiben? Am besten mit den passenden Tastaturkommandos und den Steuerungsanweisungen.

Gynoug (Mega Drive)

Beim Ballerliraptraum "Gynoug" wendet **POWER-PLAY**-Leser Ibrahim Köse sein Schuttschild teils auch als Waffe an: Ihr könnt z.B. bei Mittel- oder Endgegnern das Schild aktivieren und damit direkt in die jeweilige Schwachstelle des Gegners düsen. Das genügt teilweise schon, um den Feind zu vernichten. Wenn nicht, ist Vorsicht geboten: Eine solche Aktion läßt Euer Schuttschild innerhalb von maximal zwei Sekunden hinweschmelzen.

Solomon's Club (Game Boy)

Die ersten 28 Paßwörter zu "Solomon's Club" auf dem Game Boy kommen von Peter Frotschauer aus Linz in Österreich. Peter rät Euch außerdem, alle dunklen Steine wegzuzaubern oder an freien Stellen einen Stein hin- und wieder wegzuzaubern. Darunter findet Ihr oft Bonus- bzw. Extraleben versteckt.

Raum Code

1. Level

- 1 JJJJJJ
- 2 4KJBJJJ
- 3 8KJDJJJ
- 4 JKJHJJJ
- 5 OKSJJJJ
- 6 MKYYJJJ
- 7 MKBYJJJ

— Bonusraum —

- 8 2HDYJJJ
- 9 KHYYJJJ
- 10 4HSYJJJ

2. Level

- 1 ODJYJJ
- 2 VDKJBJJ
- 3 CZKJDOJ

— Bonusraum —

- 4 MZKJHOJ
- 5 TZKJSOJ
- 6 TZKJYOJ
- 7 4ZKBYOJ

— Bonusraum —

- 8 VZHDYOJ
- 9 KZHYYOJ
- 10 GZHSYJJ

3. Level

- 1 82DJJJ
- 2 KZDKBJJ
- 3 ??DKJDJ
- 4 OZDKJHJ
- 5 OZDKJSJ
- 6 ODDKJYJ
- 7 GDDKBYJ

— Bonusraum —

- 8 RDDHDYJ



Viele Karten, Skizzen und Lagepläne findet Ihr diesmal auf den folgenden vier Seiten. Der NES-Neuling "Solstice" ist z.B. schon durchkartografiert, ebenso wie weite Strecken des Mega-Drive-Hits "Son the Hedgehog". Zu letzterem Modul könnten wir jedoch durchaus noch ein paar präzise Karten für versteckte Extraleben oder Abkürzungen gebrauchen. Vor allem die späteren Levels sind noch weitgehend unerforscht.

Die Spielregeln für Tips-Profis und Spitzenschürmler haben sich nicht verändert: Nach wie

vor vergeben wir stolze 500 Mark für den Tip des Monats und weitere Prämien für alle anderen abgedruckten Tips. Videospieler, die einen MS-DOS-PC im Haushalt herumstellen haben, schicken mir ihre Hilfestellungen am besten gleich im "Word"-Format auf Diskette. Auch Karten sehen mit einem Malprogramm gezeichnet und auf einem brauchbaren Drucker ausgegeben, gleich viel besser aus. Im voraus danke für die Mühe.

winné

WWF Superstars (Game Boy)

Alexander Voit aus München errang im wahren Sinne des Wortes folgende Tips zum Game-Boy-Modul "WWF Superstars": Alle Anfänger sollten sich den "Ultimate Warrior" als Spielfigur wählen. So müßt Ihr gegen den schwersten Gegner gar nicht erst antreten.

Geht Eure Gegner besser mit einem Drop Kick als mit einem Punch an. Der Punch zieht nur sehr wenig Energie ab; außerdem sind die Chancen nach drei erfolgreichen Punches einen Spezialschlag gegen einen Gegner mit großem Energievorrat nahezu Null.

Den "Clothline" könnt Ihr nur landen, wenn Ihr versetzt zum Gegner steht. Laßt Ihr da mit frontal auf den Gegner, fällt nicht er, sondern Ihr dabei auf die Nase (und verliert dabei auch noch eine Portion Energie).

Einen Gegner bekommt Ihr nur dann in den "Headblock", wenn seine Energie schon ziemlich am Ende ist; dann könnt Ihr ihn mit zwei Punches, gefolgt von entweder einem Suplex oder einem Piledriver, um einen Großteil seiner verbliebenen Energie erleichtern.

Mit folgender Taktik legt Ihr nahezu jeden Feind mühelos auf die Matte: Verlaßt den Ring und wartet, bis der Gegner ebenfalls heruntersteigt. Ihr klettert nun flink wieder zurück und erwartet ihn auf einem der Seitenposten der Absperrung. Sobald Euer Gegner wieder in den Ring zurückkehren möchte, springt Ihr ihn vom Pfosten aus. Er wird nicht ausweichen und deshalb eine Menge Energie verlieren. Wiederholt den Vorgang, bis seine Energie verbraucht ist; jetzt könnt Ihr ihn genüßlich "pinnen" und besiegen.

Rambo III (Mega Drive)

Zwei Endgegnerliegen mit einer Klappe schlägt Thomas "Rambo" Huber aus Ennetbürgen in der Schweiz: Ballert im Kampf gegen die Obermotze nach dem sechsten Level zuerst auf den Helikopter. Dieser stürzt im "Todeskampf" auf den Panzer und nimmt ihn so mit in den Sprite-Hades.

TIP DES MONATS

Parodius (Game Boy)

Daß der obligatorische Konomi-Cheat (im Pausenmodus: O, O, U, U, L, R, L, R, B, A) auch beim neuesten Produkt dieser Firma funktioniert, wißt Ihr bereits. Andreas Binzenhöfer aus Hochberg sandte uns darüber hinaus jedoch auch zwei Skizzen, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Eine rettet Euch vor der struppigen Endgegnerin; mittels der anderen findet Ihr den Geheimlevel.

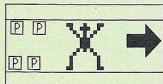
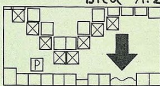


Bild 1.1

Hier, im dritten Level, versteckt sich der Geheimlevel von Parodius

Stellt Euch an die vom Pfeil gewiesene Stelle und Ihr seid vor der aggressiven Stripperin sicher. P zeigt die Position eines Pinguins.

Bild 1.2



G N A D E N L O S - COMPUTER - & VIDEOSPIELE

Supergames zu billigsten Preisen

0161-2830778 oder

089/488074 (nicht immer erreichbar)



SEGA MEGA

Gerät RGB	279,90
m. Wonderboy III	299,90
Aeroblast	69,90
Airwolf	69,90
Alien Storm	75,90
Altered Beast	29,90
Arcus Odyssey	89,90
Arrowflash	39,90
Bare Knuckle	75,90
Batman	69,90
Bimini Run	69,90
Blockout	59,90
Bonanza Bros.	59,90
Centurion	69,90
Crackdown	49,90
Dangerous Seed	49,90
Darius II	79,90
Devil Crush	69,90
Dick Tracy	39,90
Dinoland	79,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Elemental Master	69,90
Faery Tale Adv.	59,90
Fantasia	69,90
Fastest One	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Galaxy Force (RGB)	89,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	69,90
Hardball	79,90
Hard Driving	59,90
Hurrican	35,90
James Pond	59,90
Jewel Master	69,90
John Madden Football	59,90
King's Bounty	59,90
Ku - u - Ga	79,90
Magical Hat	49,90
Marvel Land	79,90
Megatrax	79,90
Mickey Mouse	49,90
Might & Magic	79,90
Moonwalker	35,90
Monsterlair	39,90
Outrun	79,90
PGA Golf	69,90
Raiden	79,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic the Hedgehog	69,90
Space Battle Gom.	79,90
Starcontrol	79,90
Super League '91	69,90
Super Monaco	69,90
Thunderfox	79,90
Tiger Heli	79,90
Vertex	65,90
Valis III	69,90
Volleyball	59,90
Wardener Forest	39,90
Whip Rush	29,90
Wonderboy 3	39,90
Wrestlewar	69,90
Zero Wings	79,90

GAME BOY

Caseboy	25,90
Afterburst	39,90
Batman	49,90
Beach Volleyball	49,90
Blodia	29,90
Blobee	27,90
Bomberboy	49,90
Boxxle (Sokoban)	39,90
Castilian	49,90
Castlevania II	49,90
Chase HQ	49,90
Choplifter II	49,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	53,90
Ikari	52,90
Ishido	29,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	47,90
Nemesis II	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	49,90
Palamedes	39,90
Penguin Boy	35,90
Ping Pong	39,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	49,90
Parodius	49,90
Quarth	39,90
R-Type	54,90
Racing Spirit	49,90
Red October	55,90
Robocop	49,90
Shanghai	35,90
Snoopy	39,90
Spiderman	39,90
Snow Bros.	49,90
Soccer	39,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Columns	29,90
Kinetic Con.	35,90
Devilish	39,90
Fantasy Zone	39,90
G - Loc	39,90
Griffin	39,90
Golf	39,90
Head Buster	39,90
Halley Wars	39,90
Haste Golby	39,90
Monaco GP	39,90
Mickey Mouse	39,90
Outrun	39,90
Pengo	39,90
Pop Breaker	39,90
Shinobi	39,90
Skweek	39,90
Wagon Land	39,90
Wonderboy	39,90

SUPER FAMICOM

Actraiser	69,90
Augusta Golf	59,90
Big Run	59,90
Gradius	79,90
Hole in One	69,90
Final Fight	89,90
Darius Twin	89,90
Little Ninja	89,90
Ultraman	69,90
Populous	59,90
Pro Baseball	89,90
R - Type	99,90
Simcity	59,90
Super Stadium	79,90
Y's III	79,90

NEO GEO

ASO II	299,90
Blues Journey	299,90
Bowling	229,90
Burning Fight	299,90
Ghostpilot	299,90
King of Monsters	279,90
Joy Joy Kid	259,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	199,90
Riding Hero	199,90
Sengoku	279,90

PC ENGINE

PC Engine GT	599,00
Blue Blink	44,90
Chase HQ	29,90
Cyber Cross	29,90
Digital Champ	35,90
Dragon's Curse	89,90
Dragon Fighter	29,90
Doraemon	29,90
F 1 Circus II	79,90
Final Match	85,90
Final Soldier	79,90
Formation Armed F	33,90
Heavy Unit	39,90
Hero Tonma	79,90
Hero's Legend	39,90
Jack Niklas CD	59,90
Kikikaikai	33,90
King of Casino	35,90
Knight Rider	29,90
Metal Stoker	79,90
Momotaro	29,90
Moto Rider	39,90
New Zealand Story	39,90
Ninja Warriors	39,90
P 47 Airforce	33,90
Paranoia	39,90
PC Kid II	79,90
Pro Wrestling	33,90
Psycho Chaser	33,90
R - Type	49,90
Rock On	33,90
Side Arms	33,90
Space Harrier	39,90
Space Invaders	29,90

PC ENGINE

Tiger Road	35,90
Veigues	33,90
Vigilante	33,90
Wataru	35,90
Wonderboy	29,90
Xevious	45,90
Yaksa	33,90

AMIGA

Switchblade	56,90
Gods	57,90
Railroad Tycoon	72,90
Manchester United	54,90
Big Business	45,90
Frencic	54,90
Armalyte	54,90
3D Const. dt.	99,90
Larry III Lt.	81,90
Cadaver Levels	34,90
Prehistoric	59,90

CDTV GAMES

Lemmings	65,90
Women in Motion	65,90
Sim City	65,90
Hound o. Baskerv.	65,90
Psychokiller	65,90
Wrath of Demon	65,90

MS-DOS

ATP	82,90
Elite Plus	81,90
Wingcommander	74,90
Wingcommander II	
Command HQ	75,90
Red Baron	81,90
F 15 Scenary	33,90
California Games 2	65,90
Larry 1 VGA	82,90
Martian Dreams	74,90
3 D Constr. dt.	99,90
Heart of China	81,90
Castles	71,90
Chuck Yeager	71,90
Mario Andretti	65,90
Gunboat 2000	
Soundblaster	299,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.

Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50. Versand. Ausland nur Vorkasse. Alle Spiele für Konsolen und Gameboy sind. Importspele ohne deut. Anleitung.

Irrtum, Druckfehler, Preisänderung und Lieferung vorbehalten

Golden Axe Warrior (Master System)

Na, na, wer zeichnet denn da seine Spielpläne immer noch mit Blei- und Buntstift auf kariertes Papier? Eigentlich müßten wir diese Kartografen-Todsünde sofort mit zwei Stunden **Altered Beast**-Dauerspielen bestrafen; da das Material von Josef Schwarzmeier und Werner Schön aus Parkstein bzw. Weiden ansonsten sehr brauchbar ist, wollen wir diesen Patzer noch ein letztes Mal übergehen und die gute Absicht mit einem **Tip des Monats** belohnen.

Neben ihren Karten haben sie auch ein paar nützliche Tipps und Anmerkungen parat: In den Dungeons 1 bis (einschließlich) 9 findet ihr jeweils einen Kristall und einen der gesuchten Gegenstände.

Auf J11 gibt's den ersten Dungeon — holt Euch zuerst die Axt, damit ihr in den Kämpfen bessere Überlebenschancen habt. Auf J12 findet ihr das erste zusätzliche Herz und für bare Münze (bzw. "Horns", wie die gebräuchliche Währung in GAW genannt wird) auf J15 einen besseren Schild.

Im zweiten Dungeon (G13) bekommt ihr ein Seil zum Erklimmen von Bergen. Wichtig: Zählt in D10 50 Horns, später weitere 100 Horns.

Im dritten Dungeon (C6) erhaltet ihr eine Lampe; eine schnittige Klinge findet ihr auf A5.

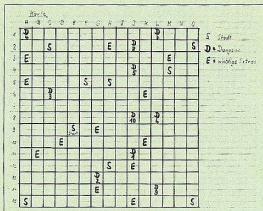
Im vierten Dungeon, A1, bekommt ihr endlich ein Kanu; nun steht einer gemütlichen Flußfahrt nichts mehr im Wege.

Ab zu Dungeon Numero Fünf (J4). Mit den dort gefundenen Schuhen könnt ihr Sumpflandschaften flink durchqueren.

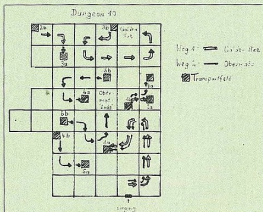
Habt ihr die Brücke gefunden, solltet ihr Euch nach L8 bewegen; dort (im sechsten Level) gibt's die magische Glocke. Sie macht Lava unschädlich und weist Euch den Weg zu geheimen Orten.

Im siebten Dungeon auf L1 wird's schon schwieriger — tretet besser öfters den taktischen Rückzug an, um die Herzen und blauen Flaschen wieder aufzufüllen. Bleibt ihr am Leben, findet ihr als Extra ein Schiff, mit dem ihr die Meere bereisen könnt.

Begebt Euch nun auf das Feld M3 und zerschlägt mit der Axt ein paar Steine. Laßt ruhig



Die Welt von Golden Axe Warrior auf einen Blick



Im zehnten Dungeon findet ihr sowohl die "Golden Axe" als auch den finalen Obermütz

noch einmal ein paar Horns springen, bevor ihr den gefundenen Geheimgang zum achten Level benützt. Dort erhaltet ihr einen Zauberschlüssel, dem kein Schloß widerstehen kann.

Jetzt zu Fuß übers Meer zum neunten Dungeon (L14); als Lohn gibt's einen Ballon, der Euch zu einer Karte zur Gesamtübersicht verhilft.

Jetzt, da ihr alle Kristalle in der Tasche habt, müßt ihr in den sechsten Level (L8) zurückkehren. Macht Euch dort auf eine deftige Überraschung gefaßt...

Mit etwas Glück erscheint eine Geheimtür zur zehnten Höhle (J8) — benützt nun am besten die zweite Karte von Josef und Werner. Besorgt Euch die "Golden Axe" (Weg 1) und füllt Euch vor der Konfrontation mit dem Obermütz noch einmal auf. Mit dem Apfel, allen Flaschen und einem vollen

Leben dürtet ihr diesen finalen Kampf überleben und das Spiel somit erfolgreich beenden.

Übrigens gibt's in der Nähe jeder Höhle einen Eingang, der ausschließlich zum Abspeichern dient.

Shinobi (Game Gear)

In der letzten Ausgabe haben wir Euch bereits alle Levels des neuesten Shinobi-Abenteuers ausführlich erklärt. Sebastian Rösch aus Berlin er-



GREEN:



BLUE:

gänzt diese Tips mit fünf Taktikvorschlägen zu jedem der Endgegner, plus dazugehöriger Porträts der Unholde.

Pink: Beim Hubschrauber müßt ihr nur zuschlagen und darauf achten, von welcher Seite her er auftaucht. Dem explodierenden Gegner weicht ihr einfach aus.

PINK:



Blue: Mit dem gelben Shinobi ist dieser Obermütz relativ einfach zu besiegen. Stellt Euch mit ihm auf den obersten Stein und schießt sofort, wenn der Bösewicht von rechts herankommt. Bleibt jedoch immer in der Hocke, da der blaue Ninja auch direkt über Euch auftaucht.

Yellow: Verharrt in der linken Bildschirmecke und springt dann auf den Arm der Maschine. Sobald der Kopf der Maschine verschwindet, müßt ihr auf den Ninja schießen. Haltet durch, bald streckt auch dieser Feind die Waffen.

Green: Dieser finstere Geselle besteht aus drei Ninjas. Weicht dem Kopf aus und macht die Ninjas platt.

Neo Zeed: ...flammt, peitscht und wirft Bomben. Ihr könnt ihn nur mit dem roten Ninja besiegen. Springt nach oben, sobald die Feuerbälle kommen und schlägt zu; verfolgt ihn und schlägt ihn ein zweites Mal. Um der Peitsche zu entkommen, springt ihr ebenfalls nach oben. Wieder-

holt das so oft als möglich und weicht dabei den Bomben aus. Neo Geo ist jedoch nicht der letzte Gegner des Spiels...



Magical Hat (Mega Drive)

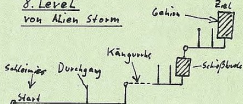
Magical Hat haben wir bereits in der POWER PLAY 8/91 ausführlich behandelt. Frank Stopfer aus Schwandorf sandte uns nun noch eine ausführli-

che Skizze zum dritten Teil des sechsten Levels. Dort findet ihr (auf der mit einem Kreuz gekennzeichneten Stelle) ein Schwert. Danach begeben ihr Euch zu dem Punkt, der auf der Skizze mit einem Pfeil eingezeichnet ist. Von dort aus weiter nach rechts, über das rote "Springseil" zum Extraleben. Weiterhin nach rechts; das Ehepaar mit dem fliegenden Auto erledigt ihr mit gelben Pillen und gut gezielten Schlägen. Das Endmonster besiegt ihr unter Einsatz der rot-gelben Pillen.

Danan (Master System)

Andre von Wettsteins Tip zu "Danan — The Jungle Fighter": Holt Euch in jedem der vier Levels das Lebenselixier für Kraft und Zeit, bevor ihr gegen einen Endgegner antreitet, solltet ihr nun die Zeit auf Null verstreichen lassen. Dank dem Trank füllt sich nun alle Werte wieder auf und ihr sackt nach dem Sieg gegen den Obermohz eine ganze Menge mehr Punkte ein.

8. Level von Alien Storm



Der letzte Level von "Alien Storm": haltet Euch immer rechts.

Alien Storm (Mega Drive)

Jörn Fries aus Heddeshelm weist den rechten Weg durch den verwirrenden achten Level von Alien Storm: Nehmt den Weg ganz rechts, wenn ihr die grauen Schleimmonster zu Beginn des Levels besiegt habt. Beseitigt die heranhüpfenden Kängurus und benützt ebenfalls den rechten Ausgang. Ein drittes Mal rechts geht ihr nach der 3-D-Ballersequenz; Ihr gelangt so zum Gehirn der Alien-Armada und damit in die letzte Konfrontation des Spiels.

Midnight Resistance (Mega Drive)

Fritz Hien, ein Garant für Tips der Güteklasse "Kurz und Gut", verrät Euch, wie ihr bei "Midnight Resistance" jeden Level einzeln anwählen könnt. Over die High-score-Liste erscheint, alle Knöpfe (A, B, C und Start) gleichzeitig und ihr gelangt wieder in das Anfangsbild. Bei jedem weiteren Drücken der Tasten überspringt ihr einen Level. Durchspielen ist kein Problem mehr.

MEGA DRIVE
Direkt Import

GAME - PLAY

PC ENGINE
Blitzversand

Video - Spiele - Versand

MEGADRIE Umbau mit ENGLISCHEM Chipsatz 50,- DM

(Text bei vielen Programmen in englisch) Über 100 Module lieferbar.

NES Umbau auf US-Norm nur 60,- DM

(Es laufen amerikanische u. deutsche Module) Viele amerikanische Spiele lieferbar.

GAMEBOY Importe, mehr als 100 Module zur Auswahl

SEGA GAME - GEARY

NINTENDO GAMEBOY



Händleranfragen erwünscht

ZENTRALE

Österwieher Str. 70

Inh. K. Gievers

D-4837 Verl 1

Laden:

Mo.- Fr. 10-19h.

Do. 21 h. / Sa. 14h

Fax: 0 52 46 / 8 12 70

0 52 46 / 8 11 84

BERLIN

Urbanstr. 96

D-1000 Berlin 61

Nähe U-Bahnstation

Hermannplatz

Täglich ab 10 h

Fax: 6 91 38 38

Anrufbeantworter: 0 52 46 / 15 72

0 30 / 6 91 21 56

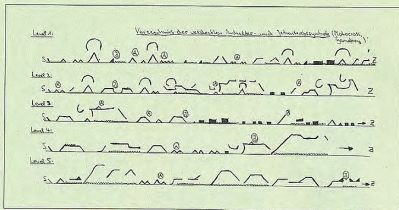
Video-Spiel-Club Nintendo - Mega-Drive Berlin Tel. 0 30 / 8 26 28 88

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM OF AMERICA

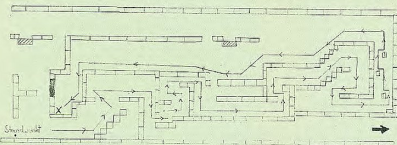
Motocross Maniacs (Game Boy)

Thiemo Jahnke aus Bodelshausen zeichnete Karten zu den ersten fünf Levels der Game-Boy-Raserei "Motocross Maniacs". Die letzten drei Strecken müßt Ihr jedoch selbst erkunden; in ihnen führen teilweise drei verschiedene Wege ans Ziel.

S: Start
Z: Ziel
A: Anhalter; verbessern die Zeit
J: Jetantrieb; damit könnt Ihr fliegen



Ab dem Pfeilsymbol gibt es keine versteckten Symbole mehr



Für den 29. Level gibt's leider kein Paßwort: Sammelt dort links alle Pfeile ein; dann nach rechts unten vor das Rohr gehen und warten, bis der Endgegner auftaucht. Wenn Ihr nun alle Pfeile auf ihn abschießt, ist er besiegt und Minnie befreit. Versteckt Euch in den Rohren, falls der Obermolz zu nahe an Euch herantritt.

Mickey Mouse II (Game Boy)

Mickey hüpf, sammelt und springt seit einigen Monaten auf so gut wie jedem Videospielsystem: Nach massig Tips für die Master-, die Mega- und die Game Gear-Mickey Mouse, erspielte Matthias Wellmeir aus Kirchlingern alle Paßcodes zum Game-Boy-Abenteuer des Mäuserichs. Hier sind sie:

Level	Code
2	TEST
3	GAME
4	SHIP
5	RACE
6	WORD
7	SHOP
8	SIZE
9	QUIZ
10	DOLL
11	DATE
12	ZOOM
13	DISK
14	GOLD

15	ZERO
16	FIRE
17	ROOT
18	READ
19	TAPE
20	UNIT
21	SONG
22	TYRE
23	LOVE
24	NOTE
25	JAZZ
26	HELP
27	KING
28	GIFT

Ms. Pac-Man (Lynx)

Die Spezialisten vom internationalen Lynx-Club wissen, wie man jederzeit an den Beschleunigungsblitz von Ms. Pac-Man gelangt.

Folgende Kombination muß eingegeben werden:

PAUSE, A, A, B, OPTION 1, A, A, B, OPTION 1, PAUSE

Nun besitzt Ihr das Speed-up, das Ihr mit Knopf B beliebig oft einsetzen könnt.

Mercenary Force (Game Boy)

Mehr Yen für Söldner: Bei "Mercenary Force" für dem Game Boy rät Euch Marcus Gersdorf aus Wiesbaden im Titelbild die Tasten A, B, Select und das Steuerkreuz für ein paar Sekunden und gleichzeitig gedrückt zu halten. Statt der jämmerlichen 5000 Yen bekommt Ihr nun als Anfangskapital den zehnfachen Betrag (nach Adam Riese 50.000 Yen) aufs Konto gebucht. Viel Spaß beim Großeinkauf.

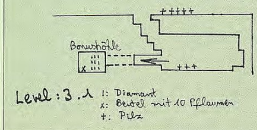
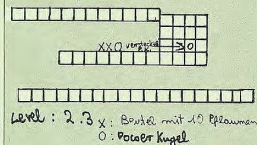
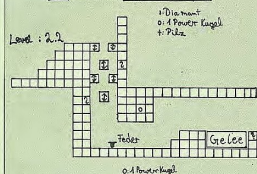
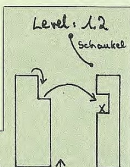
Spellcaster (Master System)

Mittlerweile spielt Matthias Flasskamp aus Wolftrathshausen zwar meistens mit seinem Mega Drive oder seinem Game Boy, einen Tip für Master-System-Besitzer möchte er hier trotzdem loswerden. "Spellcaster" hält Matthias für ein unterschätztes Action-Adventure; wer seine Meinung teilt, freut sich vielleicht über folgende Liste für Paßwörter, Einstiegsorte, Lebensenergie (Strength) und Magie (Energy):

Ort	Lebensenergie	Magie	Paßwort
Jzumo	30	400	ssuOOwz8++AE YZ-S2GQimwHD p0ZBk3479-- vx303zh38jd
Mt.Miwa	30	540	EIMxpjgnpP jmsRCsaq5JBC s2avBDmwAUC
Summit Temple	30	700	YYVlocu2357b s1lv5LLSLwNc r2dlOkmJrNC
Jzumo	50	730	+STjH47ccce rZ-B1+1r2B1D
Jzumo	44	675	CSaKqy6bhh SU0-1H4YA7C
Kumano Shrine	50	765	aqz1J7xKXr +FIAMMOBQUVC
Pyramide	60	695	
Tor zur Unterwelt	60	685	

Mickey Mouse (Mega Drive)

Selbst der rasende Wunderigel Sonic kann an der Popularität der bekanntesten Maus der Welt nicht rütteln: Auch Rene Rautenberg aus Berlin hielt ihr die Treue und zeichnete Skizzen für alle versteckten Bonushöhlen des Spiels.



!!! NEUERÖFFNUNG !!! NEUERÖFFNUNG !!!

Der neue Videospielversand im Kreis Aachen POWER-GAMES

Mega Drive	Game Boy	Game Gear	PC-Engine
Marion Lane (1) 99.90	Tell Story (1) 99.90	Moby Blues (1) 79.90	Kind Surfer 99.90
Raiden (1) 129.90	Drashifter (1) 99.90	Pyramid World (1) 99.90	Bonus Pongue 99.90
Phantasy Star 3 (1) 149.90	Sublime Desert (1) 99.90	Dragon Crystal (1) 99.90	Power Bomb 99.90
Alien Escape (1) 109.90	Mythos (1) 99.90	Super Shredder (1) 79.90	Racing Spirit 99.90
Street of Rage (1) 119.90	Moby Madness (1) 99.90	S. Monarch II (1) 99.90	
Force (1) 119.90	Dangerous Case (1) 99.90	Adventure of Goby (1) 79.90	

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen
Weitere Angebote auf Anfrage
Tel. 02405/93940
Preisliste gegen frankierten Rückumschlag, System angeben.

TELEFON 07 11-2 62 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE - Long Raiser, Phantasy Star III, Shining & Darkness, Phantasia, Donald Duck Quack Shot, Might & Magic II, Marvel Land, Onslaught, Arcus Odyssey, Saint Sword, Wrestling War, Pitfighter, Out Run ...

PC-ENGINE - PC-Kid II, Gunhead III, Racing Spirits, X-Red, Cobra II ...

GAMEBOY - die neuesten Hits + über 70 weitere Titel.

GAME GEAR - Magical Guy, Fantasy Zone, Dragon Crystal, Gun Gear ...

Besuchen Sie unser Ladengeschäft.
Sonderangebote für alle Konsolen ab 39,- DM.

TOP 4 - HACKSTR. 30 - 7000 STUTTGART 1

FLASH POINT

The Casino in Games

Flashpoint Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Fax 04551/1342

Flashpoint Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz-Lay

Mega Drive RGB
+ Aleste + Blockout NUR DM 419.94
(Pal Version NUR DM 429.94)
Sie sparen DM 34.88

Game Boy: Mega Drive:

Castlevania II	59.94	King's Bounty	89.94
Nemesis II	59.94	Powerball	109.94
Hatris (US)	64.94	Star Control	119.94

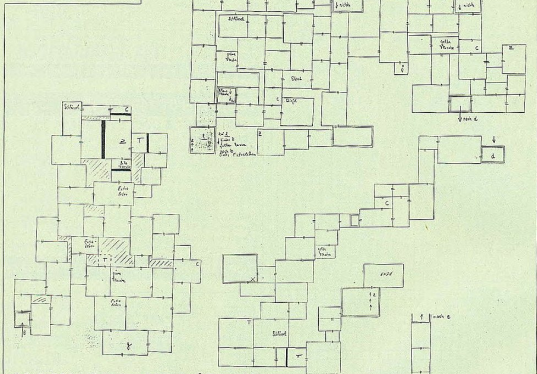
Erfragen Sie weitere Hits und Neuheiten für Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master, PC-Engine, CDTV, GT, Game Boy und Atari Lynx
Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-

0 45 51 / 40 97

Coupon PP 10/91
Fordern Sie kostenlos unseren neuen FLASHPOINT-SPEZIALKATALOG 91 an.
Schreiben Sie Name, Straße, Ort und Ihr System mit diesem Coupon auf einer Postkarte an die obige Adresse.

Solstice (NES)

Präzise Karten zu "Solstice", dem neuesten Action-Adventure für das NES, sandte uns Bernhard Marlock aus Wertheim.



C: Credit; Z: Teil des Zauberstabes; T: Teleporter; Ö: Türöffner; ist ein Raum mit doppelten Wänden verzeichnet, befindet sich darüber oder darunter etwas (achtet auf die eingezeichneten Pfeile);

Rampage (Lynx)

Der internationale Lynx-Club in Schmitteln verriet uns, wie man bei "Rampage" den Start-Level beliebig anwählen kann: Drückt beim Auswählen für die Monster PAUSE — PAUSE. Wählt nun Euer Monster und — bei Auftauchen der Zeitung — mit Option-1-Taste und Steuerkreuz den gewünschten Level.

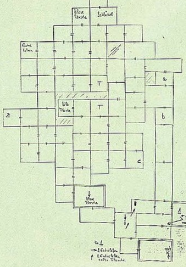
Tiger Heli (Mega Drive)

Tim Schwerdtner gab sich nicht mit der kümmerlichen Anzahl von Credits zufrieden, die während der Aufforderung "Please push only one player

start button" angezeigt wird. Sein Tip: Mit der A-Feuertaste erhaltet Ihr pro Druck ein zusätzliches Continue. Es existiert jedoch ein Maximum; dieses richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad.

Afterburner II (Mega Drive)

Ibrahim Köse weiß, wie man sich bei "Afterburner II" die zwanzig ersten Levels anwählt: Halte nach dem Auftauchen des Sega-Logos alle drei Feuerknöpfe gedrückt. Wer jetzt zusätzlich zweimal die Start-taste drückt, darf wählen. So müssen bis zur Landung auf dem Flugzeugträger nur noch zwei Stages (die 21. und die 22.) durchfliegen werden.



Teil 4

Und weiter geht's in den feuchten Gewölbten der Stadt Waterdeep. Heute findet ihr weitere Kampftaktiken, Wissenswerte über Monster, Zaubersprüche und wichtige Waffen.

Level 7

Drow-Elfen: Die meisten Elfen, die außerhalb des in "Eye of the Beholder" beschriebenen Gebietes leben, töten Fremde auf der Stelle. Das Volk der Elfen in "EOB" hat einen Pakt mit Xanathar abgeschlossen und sie sind es gewöhnt, mit Nicht-Elfen Handel zu treiben. Vielleicht sind sie auch bereit mit wandernden Abenteurern zu verhandeln?

Die Elfen können in der Gruppe angreifen und sind gegen Zaubersprüche ziemlich widerstandsfähig. Im Kampf benutzen sie lange Schwerter, die mit kurzzeitigem Lähmungsgift

Eye of the Beholder Clue-Book

Die Taktiken, alle Zaubersprüche und genaue Erklärungen zu den Waffen und Rüstungen findet ihr in diesem Teil des Clue-Books.

bestrichen sind. Gebraucht die Geschicklichkeit der Gruppe, um nicht mit den Elfen in Kampf zu geraten. Wenn doch, benutzt weitreichende Waffen im Angriff, so lang ihr könnt.

Skeletal Lord: Diese Kreaturen sind eine Eliteneinheit von teuflischen Kriegeren, die aus den Knochen gefallener Helden zusammengesetzt wurden. Sie sind sehr schnell, widerstandsfähig und können in Gruppen kämpfen. Die beste Methode, sie zu besiegen, ist das Vorstrecken des heiligen Symbols durch den ranghöchsten Kleriker. Einem Skeletal Lord wird bei Angriff durch Schwerter und Dolche nur halber Schaden zugefügt.

Level 8

Driders: Sie sind im Zweikampf stark, haben eine hohe Widerstandskraft gegen Zaubersprüche und sind mit zwei Speeren bewaffnet, die sie bei Fernangriffen nutzen können. Trefft ihr auf einen Driider, tretet zur Seite, bis er seine Speere geworfen hat. Dann greift mit weitreichenden und Nahkampfwaffen an. Alle Waffen sind möglich, jedoch verhehlen die meisten Zaubersprüche ihre Wirkung.

Hell Hounds: Diese Biester besitzen einen kraftvollen Biss und können Feuer speien. Sie sind gegen manche Zaubersprüche resistent. Sie greifen meist in Rudeln an, halten aber einen bestimmten Abstand, um Raumzaubersprüchen zu entgehen. Laßt Euch nicht einkreisen! Alle Waffen sind einsetzbar.

Level 9

Displacer Beast: Diese Kreaturen sind im Nahkampf besonders stark. Sie besitzen die Fähigkeit, ihr Ebenbild bis zu einem Meter von ihrem tatsächlichen Standort erscheinen zu lassen. Daher sind sie sowohl im Zweikampf als auch mit weitreichenden Waffen schwer zu treffen. Es ist sinnvoll, hier Zaubersprüche einzusetzen.

Rust-Monster: Sie haben einen unersättlichen Appetit auf Metall. Trefft ihr auf ein Rust-Monster, schiebt sofort einen Mitstreiter ohne jegliches Metall nach vorn. Zieht Euch zurück, um Eure Ausrüstung zu schützen. Benutzt während des Rückzugs weitreichende Waffen oder Zaubersprüche.



Level 10

Mantis Warriors: Sie sind sehr schnell und tragen zwei Waffen, einen Wurf dolch und eine Hellebarde für den Nahkampf. Die Hellebarde ist mit dem lähmenden Speichel der

Gottesanbeterinnenkrieger überzogen. Solltet Ihr den Weg eines solchen Kriegers kreuzen, tretet zur Seite, bis er seinen Dolch geworfen hat und zieht Euch zurück. Meidet einen Nahkampf und schickt aus sicherer Entfernung Zaubersprüche.

Level 11

Mind Flayer: Sie sind fast völlig resistent gegenüber allen Zaubersprüchen. Ihre PSI-Kräfte können die ganze Gruppe lähmen. Sollte sich ein Gedankenflender nähern, tretet zu Seite, um seinem Gedankenangriff zu entgehen. Zieht Euch um eine Ecke zurück und greift den Gedankenflender von der Seite mit weitreichenden Waffen an. Alle Waffen sind möglich.

Xorn: Diese Kreaturen sind zwar langsam, aber zäh. Sie richten bei einem Treffer viel Schaden an und sind gegen manche Zaubersprüche immun. Nutzt den Überraschungsmoment, wenn Ihr auf einen Xorn trefft, greift an und zieht Euch zurück, bevor er seinerseits angreifen kann.

Level 12

Steingolem: Xanathars Steingolem sind nicht so kraftvoll wie übliche Golems, da sie nicht aus traditionellem Material gemacht worden sind. Dennoch sind sie zäh und richten bei einem Treffer viel Schaden an. Ferner sind sie gegen fast alle Zaubersprüche immun. Greift überraschend an und zieht Euch zurück, bevor der Golem seine Offensive starten kann.

Der Beholder: Xanathar, der Betrachter, beobachtet Euch, seit Ihr den Auftrag übernommen habt — und er weiß, zu was Ihr fähig seid! Ihn zu besiegen wird nicht einfach sein.

Betrachter sind gegenüber Zaubersprüchen wegen des Antizaubereffektes ihres zentralen Auges fast völlig immun. Ein Betrachter kann Angriffe ausführen, die die ganze Gruppe zerstören. Um den Beholder zu besiegen, bedient Euch

der Taktiken, die Ihr gegen die anderen Monster eingesetzt habt. Erinnert Euch an die Hinweise, die Ihr im Laufe des Spieles erhalten habt.

Taktiken

Die Monster der ersten Ebenen müssen jeder mit einer anderen Kampfstrategie angegriffen werden, um die optimale Sicherheit zu erreichen.

Level 1

Die Monster der ersten Ebene haben keine besonderen Eigenschaften oder Schwächen. Die Gruppe soll nur lernen, effektiv zu kämpfen, um zu überleben.

Level 2

Die Monster der zweiten Ebene sind untot. Die Gruppe soll hier lernen, daß solche Kreaturen von Klerikern umgedreht werden können, wenn dieser das heilige Symbol zur Hand hat.

Level 3

Die Kuo-Toa können aus einiger Entfernung angreifen. Die Gruppe lernt, den Waffen auszuweichen, bevor sie selbst zum Angriff übergeht.

Level 4 und 5

Die Riesenspinnen haben einen giftigen Biß. Um einem Kampf möglichst fernzubleiben, soll die "Schieß- und Renn weg"-Taktik hier erlernt werden. Die Taktik besteht darin, zurückzuweichen und trotzdem mit weitreichenden Waffen oder Zaubersprüchen anzugreifen.

Level 6

Die Kenku haben mehrere weitreichende Waffen, können in Gruppen kämpfen und eine langsame gegnerische Gruppe einkreisen. Die Abenteurer sollen hier erlernen, immer rechtzeitig beiseite zu treten, bis die Gegner die weitreichenden Waffen verschossen haben. Sie sollen auch Erfahrung darin sammeln, den Raum betreffende Zaubersprüche, wie Feuerball, anzuwenden, sich

der Herden schnell zu entledigen und flinke Bewegungen auszuführen, so daß sie nicht plötzlich umzingelt sind.

Ein Wizard hält sich in Level 6 auf. Er besitzt viele Zaubersprüche. Hier sammelt die Gruppe Erfahrung in der "Schlag zu und lauf weg"-Taktik, die besagt, daß der Angreifer sich hinter die Ecke zurückzieht, den Gegner in die Flanke trifft, sich wieder zurückzieht und zur Gruppe zurückkehrt. Das Ziel ist hier, der mächtigen Kampfkraft des Gegners zu entgehen.

Level 7

Die Drow sind im Besitz von Waffen, die mit lähmendem Gift überzogen sind, und sind besonders widerstandsfähig gegenüber Zaubersprüchen. Die Gruppe erlernt, daß sie sich auf Wurfgeschosse und Manövern verlassen kann, anstatt Zauberei und Zwei- oder Nahkampf zu benutzen.

Sobald die Gruppe alle diese Taktiken erlernt hat, haben sie gegen jedes Monster im Spiel eine Chance.

Zaubersprüche

Zaubersprüche sind ein wichtiger Bestandteil der Gruppenkenntnisse. Sprüche, die der Caster sich gemerkt hat, sind eine große Bereicherung der Taktiken.

Die Zaubersprüche wurden hier in verschiedene Kategorien eingeteilt: offensive Sprüche, defensive Sprüche und andere Sprüche. An welcher Stelle welcher Spruch am wirksamsten ist, findet Ihr hier

vermerkt. Zaubersprüche, die nur ein Kleriker anwenden kann, sind mit einem "K" versehen.

Offensive Zaubersprüche

Burning Hands, "Cause Light Wounds, Shocking Grasp, "Flame Blade, Vampiric Touch, "Cause Serious Wounds, "Cause Critical Wounds

Das sind Nahkampfaubersprüche. Der Caster muß in der vordersten Reihe stehen, um damit angreifen zu können. Wegen der Zeit, die es benötigt, um einen Zauberspruch zu schicken, und der Verwundbarkeit des Casters, sind diese Zaubersprüche nur als letzte Rettung anzuwenden.

Magic Missile, Melf's Acid Arrow, Flame Arrow

Das sind weitreichende Zaubersprüche, die nur einen Gegner auf einmal beeinflussen. Der Caster kann aus der sicheren hinteren Reihe aus angreifen. Es sind die beliebtesten Sprüche für niedrigrangige Zauberer.

Hold Person, Fireball, Lightning Bolt, Fear, Ice Storm, Cone of Cold, "Flame Strike, Hold Monster

Das sind weitreichende Zaubersprüche, die auf mehr als



einen Gegner wirken. Wegen des Schadens, den sie anrichten können, werden sie von hochrangigen Zauberern bevorzugt.

Die raumbeeinflussenden Sprüche sind dann besonders wirkungsvoll, wenn die Gruppe gegen mehrere Monster gleichzeitig kämpft. Seht Euch den beeinflussten Raum genau an. Die Zaubersprüche, die gleichzeitig mehrere Räume beeinträchtigen, sind gegen Monster einzusetzen, die nur einzeln angreifen können. Der Spruch, der nur einen Raum beeinflusst, ist bei Gegnern, die in Gruppen angreifen, angebracht.

Zwei der hier genannten Zaubersprüche bedürfen der Vorsicht. Wird der Spruch "Ice Storm" im Nahkampf ausgesprochen, so wird auch die Gruppe davon betroffen. Der Zauberspruch "Hold Person" kann nur gegen Kobolde, Zwerge und Drows angewandt werden.

Defensive Zaubersprüche

Armor, "Protection from Evil, Shield, "Magical Vestment, "Protection from Evil 10' Radius, Stoneskin

Diese Sprüche bieten meistens Schutz gegen Angriffe. Kurz vor gefährlichen Kämpfen spricht Ihr den Spruch aus der ersten Reihe. "Stoneskin" ist bei ranghöheren Zauberern beliebt.

*Bless, *Prayer

Diese Zaubersprüche helfen bei Zauberaanfällen. Der Spruch wird kurz vor einem bedrohlichen Angriff ausgesprochen.

Heilende Zaubersprüche

*Cure Light Wounds, *Aid, *Cure Serious Wounds, *Cure Critical Wounds

Diese Sprüche ersetzen den verlorenen HP eines Mitstreiters. "Aid" kann den HP kurzfristig sogar über den normalen Wert erhöhen. Personen der Klerikerklasse sollten ständig einige "Cure Light Wounds" parat haben, um bei einer Rast schnell helfen zu können.

*Slow Poison, *Remove Paralysis, *Neutralize Poison

Diese Zaubersprüche verlangsamen oder heben die Wirkung von Gift oder Lähmung auf. Haltet einige davon bereit, wenn Ihr auf einen Gegner trifft, der vergiftet oder lähmen kann.

*Raise Dead

Dieser Spruch läßt getötete Mitspieler aufstehen. Sobald Euer Kleriker ranghoch genug ist, haltet immer einen dieser Sprüche ab Abruf.

Andere Zaubersprüche

Detect Magic

Dieser Spruch ist beim Ausschauen der Gegenstände, die die Gruppe während ihres Abenteuers mitnehmen will, nützlich. Alle magischen Gegenstände schimmern nach dem Zauberspruch bläulich.

Invisibility, Invisibility 10' Radius

Die Unsichtbarkeit ist für einen Mitstreiter in den hinteren Reihen, der nicht angreift, sehr hilfreich. Der Spruch "Invisibility 10' Radius" versteckt die ganze Gruppe vor mystischen Sensoren und neugierigen Augen.

Selbst wenn die Gruppe unsichtbar ist, können die meisten Gegner sie spüren. Jedoch haben die Monster einen großen Nachteil beim Angriff auf unsichtbare Ziele.

*Create Food & Water

Dieser Zauberspruch ist in den unteren Levels hilfreich, wo Lebensmittel rar sind. Merkt Euch den Spruch, bevor

die Gruppe anfängt zu hungern!

Haste

Dieser Spruch ist bei sehr schnellen Gegnern ange-

bracht. Mit dem Zauberspruch kann die Gruppe im Nahkampf viel flinker angreifen. Sprecht den Spruch zu Euren Gegnern kurz vor einem gefährlichen Angriff.

Waffen und Rüstungen

Weapons

Die Waffen sind in 3 Klassen unterteilt: Nahkampf-, Wurf- und Feuerwaffen. Nahkampfwaffen werden nur in dichtem Handgemenge benutzt, Wurf- und Feuerwaffen werden aus der Entfernung genutzt. In der vordersten Reihe könnt Ihr sowohl Nahkampf- als auch weitreichende Waffen einsetzen. Aus den hinteren Reihen sind nur weitreichende Waffen möglich. Beachtet im Regel-

handbuch auf Seite 23, welche Charaktere welche Waffen tragen können.

Die Waffentabelle listet die Waffen nach Trefferwirkung gegen kleine, mittlere und große Gegner auf. Der Schaden, den eine weitreichende Waffe anrichtet, wird der Stärke des Werfers und einem eventuellen magischen Bonus angepaßt.

Tabelle auf S.9

Weapons Chart

	Damage vs. Small & Medium	Damage vs. Large
Melee Weapons:		
Stick	1-6	1-6
Mace	2-7	1-6
Short Sword	1-6	1-8
Fist	2-7	2-8
Asa	1-8	1-8
Long Sword	1-8	1-12
Halberd	1-10	2-12
Thrown Weapons:		
Rock	1-2	1-2
Dart	1-3	1-2
Dagger	1-4	1-3
Spear	1-6	1-8
Ranged Weapons:		
Sling & Rocks	1-4	1-4
Bow & Arrows	1-6	1-6

* These two-handed weapons must be used from the primary hand.

Rüstungen

Die Rüstung gibt dem Mitstreiter einen Grund-AC. Je geringer der AC ist, desto schwerer wird es, den Mitstreiter zu verwunden. Das AC basiert auf der Rüstung und auf den "Dexterity"-Bonus (Geschicklichkeit). Einige magische Gegenstände helfen auch beim AC. Lest auf Seite 23 im Regelhandbuch, welcher Typ welche Rüstung tragen kann. Die Rüstungstabelle nennt alle Arten

der Rüstung in "EOB" und den Grund-AC, der demobewährt wird.

Tabelle Seite 10
Stiefel, Helme und nichtmagische Armschützer sehen zwar aus wie Rüstungen, aber sie beeinflussen den AC nicht. Sie können ruhig als Gewichte auf Druckplatten zurückgelassen werden. Magische Armschützer können jedoch den AC beeinträchtigen.

Armor Chart

Armor Type	Base AC
Robe	10
Shield*	9
Leather Armor	8
Scale Mail	7
Chain Mail	5
Banded Armor	4
Plate Mail	3

* A shield subtracts 1 AC from any armor it is used with.



Legendentod

Es begab sich zu einer Zeit, als die Welt noch in Ordnung war. Ein von Bard's Tale I und II Begeisterter (Ich) schmachtete lange Zeit vor sich hin, neidisch auf die C-64-Besitzer starrend, die in den Genuss des dritten Teils der Bard's Tale-Saga kamen. War er doch ein typischer C-64/Amiga-Aufsteiger. Doch gerade als er sich die Marzipankugel geben wollte, erschien die Power Play 6/91, und da stand es: Bard's Tale III für den Amiga! Wertung GUT! Die Sonne ging auf, die Vögel zwitscherten und der Freak spitzte den Kull, auf daß er schon die nötigen Mittel vom Konto sauge. Sich mit einem anderen Leidensgenossen, will sagen Freak, gegenseitig Vorfreude machend, wartete er auf die Hobbytronic, um sich das begehrte Stück Software ins traute Heim zu zerren... Die Tronic kam und ging und ebenso die Laune des Freaks. Auf dem Heimweg wurde die Anleitung studiert. Huch! Erster Schreck! Das ganze Heft ist eine einzige Stilblüte:

**SCHREIB
MAL
WIEDER**

Zitat 1: "Sie ziehen durch eine eisige, arktische Zone und ein monströser Schneewolf tritt Ihnen in den Weg und macht sich daran, Ihren Knöchel zur Schnecke zu machen". (S. 5, Absatz 2)

Zitat 2: "Wenn Sie die Eigenschaften abrollen, dann gehen Sie für 16's 17's und 18's, da das viel ausmachen kann". (S. 11, Absatz 2)

Herzhaft lachend (was macht's, dafür ist das Spiel genial) betrachtete er die Screenshots auf der Rückseite. Hmmm, recht schlicht, aber was soll's, ist ja nur von der PC-Version. CGA, EGA usw., kennt man ja...

Zu Hause ward der Hunger ignoriert und sofort das edle Teil auf die Festplatte ge-

bannt. Beim Ladevorgang zog nochmal die Pracht von BT II an seinem geistigen Auge vorbei... und dann kam BT III: 30 Minuten später war alles klar. Schatten zogen auf, eine Welt zerbrach und jetzt kommt der Grund (harte Fakten):

— Die Programmierung: schlampig. Wenn man beim Transfer von Charakteren aus Versehen "von BT III" anklickt, kommt man aus der Filename-Eingabe nicht mehr heraus.

— Die Bildervielfalt: mies. Nur zwei Bilder für die Charaktere (Ein Bild für Magier, ein Bild für Kämpfer usw.). Es gibt in der Stadt nur zwei verschiedene Häuser; mit und ohne Tür (so spannend wie ein Schachbrett). Es gibt zwar 500 Monster, doch anscheinend nur zöhen Bilder. So traf ich in der Stadt etwa "Greenclaws", "Blackclaws", "Blackgoblins" usw., immer mit dem gleichen Bild. Gäh!

— Bildqualität: Mist. Die Monster und Charaktere sind grob gezeichnet, kaum schattiert und mit teils grellem, einfarbigem Hintergrund, was etwa so aussieht,

als wären die Monster in diese Bahnhofs-Quickfix-Fotofix-Automaten geklettet, um sich aufnehmen zu lassen. Die Häuser und Dungeons sind farblich penetrant und auch zu grob (Auflösung 200x100?). Außerdem sehen sie so gefährlich aus wie Donald Duck. (Ach wie schön



Veitstanz um einen Mega-Highscore. (Jürgen Höfner)



MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

— Amiga — Sonderangebote

- Atari — IBM/PC — Neuheiten — Atari Lynx
- Secondsoftware — C 64 — Mega Drive
- Game Boy — Testmöglichkeiten auf 7 Systemen

Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten.
Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Geschäftszeiten Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr, Sa. 10-14 Uhr.



Schwein sein heißt fein sein, denn:



Unsere Spiele sind preiswert - aber nicht billig, weil wir nicht unser ganzes Geld mit Werbung verpulvern!

BRAIN ARTIFICE für

Amiga, PC, Atari ST, C64, CPC

Wir suchen ständig gute Software (Spiele und Anwendungen) für den europäischen und amerikanischen Markt. Wir bieten keine Konditionen. Fragen kostet nichts, und wir freuen auch keinen auf. Wir sehen uns jede Software an!

Soft Enterprises, Mondstraße 18, D-72339 Göttersberg 1
Tel.: (0 64 51) 21 994 Fax: (0 64 51) 222 90
Händleranfragen erfordern Zusatzauftrag vorabstellen.

MEGA DRIVE
Abholmarkt

GAME-PLAY

GAME BOY
Blitzversand

NES Umbau auf U.S.-Norm 60,-
Großes U.S.-Modul-Depot.

Ständig über 60 versch. SEGA o. Game Boy
Titel lieferbar Game Gear & Engine Direktimport!
Probierspielen an allen Systemen möglich!

Händleranfragen erwünscht!

4837 VERL 1

TEL: 05246/81184 Fax: 05246/81170
Altmarkt 42 Göttersberg-Verl. ca. 10 Min.
Laden: Mo.-Fr. 10 - 19 h, Sa. 10 - 14 h
Langer Oa. - 21 h, langer Sa. - 18 h

24-Stunden-Bestellservice unter
05246/1572

1000 BERLIN

TEL: 030/6912156
FAX: 030/6913838
Täglich ab 10 h

05246/81184

Videospielclub Berlin, Tel. 030/8262888

schaurig waren die Ghouls in BT III).

— Animation: Argh! Maximal vier Animationsphasen, grob und zuckelig. Sieht aus, als wenn der Amiga Schluckauf hätte (z.B. der Geist, der klein anfängt, größer werdend näher schwebt und dann — plopp — wieder hinten anfängt). Buuh! Wie schön die Zeiten in BT II waren, wo verschiedene Körperteile in verschiedenen Geschwindigkeiten animiert wurden.

— Scrolling: keins. Wieso wurde die Scrollroutine für die Stadt rausgeworfen?

— Benutzerführung: furchtbar. Zum Beispiel Zaubern: Früher mußte man C drücken, Charakter wählen, die Zauberkurzform eingeben, fertig. Jetzt: C drücken, Charakter auswählen und dann mit Cursor, Maus und Handbuch aus einer Liste von wahnsinnig vielen Zauern den richtigen suchen.

— Gehen mit Cursor-Tasten: Mist. Man kann zwar herumlaufen, aber um ein Gebäude zu betreten, muß man die Maus benutzen oder die Tür eintreten. Was soll das?

— Superminuspunkte: Die Dunkelfelder in den Dungeons. Man erhält keinen, aber auch wirklich nicht den klitzekleinsten Hinweis, daß man gegen eine Wand läuft. So bin ich etwa zehn Minuten "gelaufen", bis ich durch mehrmaligen Aufruf des Scry-Site-Spruches (je eine Minute Arbeit) feststellte, daß ich auf der Stelle lief. Das

SCHREIB MAL WIEDER

freut den Radiergummi, da natürlich in den Dunkelfeldern die "tolle" Automapping-Funktion nur ein Kreuz anzeigt ("Sie sind hier. Wo immer das auch ist..."): Etwa so nützlich wie ein Salzhering in der Wüste.

Außerdem: Die Monster kommen in kürzeren Abständen daher, als Tetris-Clones auf den Markt kommen (und das will schon was heißen). In der Praxis bedeutet das: Ein Feld gehen, Monstergruppe verprügeln, ein Feld gehen, Monstergruppe verprügeln, umdrehen, Monstergruppe verprügeln usw.

Mit diesem Manko braucht man für die 80 Dungeons 80 Jahre.

Fazit: 73 Mark zum Trulla. Das Ding ist Mist, da hilft auch keine Codescheibe. Was habe ich (und mein Leidensgenosse) nun für das Geld bekommen? Ein Witzbuch ("Anleitung"), ein Diskus (Codescheibe), zwei (Leer-)Disketten, Werbung, einen dicken Hals und eine Registrierkarte für Infos, Updates usw.

Dix Oermann, Wuppertal

Das hat "Bard's Tale" nicht verdient: Du kannst einen Klassiker nicht nur mit heutigen Maßstäben messen. Das ist genauso, als würde man die Mona Lisa schlechtmachen, nur weil die Farben inzwischen nachgedunkelt sind. Das geniale Spielprinzip von Bard's Tale wird noch heute hemmungslos abgekupfert, so ganz schlecht kann das Spiel also nicht sein. Natürlich ist es technisch nicht mehr auf der Höhe, am Spiel selber ändert sich dadurch aber nichts. Ganz klar, über Grafik- und Soundwertung (Zahn der Zeit) könnte man reden, das gute Gesamturteil ist und bleibt begeistert (finden wir zumindest). **vw**

Voll dafür!

In der **POWER PLAY** 6/91 fragt Horst Krüger nach einer Rubrik **POWER-Classic**. Da bin ich voll dafür! Es gibt so viele tolle ältere Programme, daß ein Rückblick notwendig wäre. Bestes Beispiel dürfte hier das Programm "Pirates" sein, welches ja seit fast vier Jahren in der Hitparade steht und das ich immer noch nicht kenne.

Dann eure Clue-Books: Ich habe noch nie ein professionelles Rollenspiel gespielt, aber davon bin ich begeistert. Daß ihr jetzt eines zu Eye of the Beholder bringt, ist einfach toll. Wie wäre es mal mit einem Wegweiser für Anfänger in die Rollenspielwelt, nicht einfach eine Begriffserklärung, sondern all das erklärt, was für Michael

Hengst selbstverständlich ist.
Karl-Heinz Wallen, Leidenhofen

Keine Panik: Die **POWER-CLASSICS** kehren in einer der nächsten Ausgaben sicher wieder zurück. Über den "Wegweiser" durch die Rollenspielwelt denken wir gerade nach. Leider ist das Thema derart voluminös und zeitaufreibend, daß Du Dich noch ein wenig gedulden mußt. **mh**

Wetten, daß?

Vielleicht wäre das auch ein eigenes Thema für einen Report: Spiele, die es vor Jahren schon auf 8-Bit-Computer gab, und die jetzt für 16-Biter in modernem (Grafik-)Gewand herausgebracht werden. Ich wette, 90 Prozent davon sind den alten 8-Bit-Versionen in der Spielbarkeit turmhoch unterlegen.

Dietrich König, A-St. Lorenzen

Bücherwürmer

Euren Artikel "Bookware" fand ich, wie wieder einmal das ganze Heft überaus gelungen. Endlich mal ein Hinweis auf Spiele, die nach einer Buchvorlage programmiert wurden. Wonderland besitze ich bereits und bin genauso begeistert wie der Autor des Artikels. Was mich noch interessieren würde: Wann ist mit der Neuauflage vom "Hitchhiker..." zu rechnen, und wann erscheint "War in Middle Earth" (Melbourne House)? Sind beide



M&B

Michaela Fuchs

Hard- und Software-Vertrieb
Oberdorfstraße 57 - Postfach
5476 Niederzissen
Tel. 026 36/801 47 - Fax 026 36/69 18
An- und Verkauf von Gebrauchsgütern
Mo.-Do. 12.00-22.00 Uhr
Fr. 14.30-22.00 Uhr
Sa. 8.00-22.00 Uhr

GAMEBOY

Robocop	59,—
K-Type	56,—
Spiderman	42,—
Bubble Bobble	57,—
Super Contra	56,—

PC-ENGINE

Power Eleven	In Kürze:
PC-Gegen II	Gun Head 3
Racing Spirit	F1 Circus 91
Tennis	
Adventure Islands	79,90

SUPER FAMICOM

R-Type	In Kürze:
Legend of Mystical Ninja	Super Tennis
UN Squadron	Pro Soccer
	Ghost'n Ghost

SEGA MEGA DRIVE

Sonic	In Kürze:
Phantasy Star II	Bare Nuckle
Out Run	DinoLand
	Thunderbox
	Quak-Shot
	Turrican
	Merca
	Kaliber 50

GAMEGEAR

Fantasy Zone	In Kürze:
Magic Guy	Hot Wars
Mickey Mouse	Adventure of Gumbi
GG Shinobi	Pzatter System Adapter
Acu Pack	Outrun

NEO GEO

Ghost Pilot	In Kürze:
Blue Journey	Burning Fight
King of Monsters	Alpha Mission 2

Spiele im üblichen Softwarehandel erhältlich oder nur über bestimmte Händler?

Andreas Möller, Gelnhausen

In **POWER PLAY 7/91** stellt Ihr einige Bücher in den Vergleich zu Computerspielen. Könnt Ihr mir sagen, für welche Computer die einzelnen Spiele erschienen sind?

Kai Kemnitz, Oberburg

Wie Du vielleicht schon erfahren hast, erscheinen die alten Infocom-Titel (darunter auch "Hitchhiker...") in einer verbilligten Neuauflage bei Virgin-Mastertronic (Vertrieb über Rushware). Fans sollten unbedingt zuschlagen. Das ist wahrscheinlich die letzte Gelegenheit, an einen der begehrten Titel zu kommen. "War in Middle Earth" müßte noch regulär über den Handel zu beziehen sein. Die Computersysteme sind von Fall zu Fall verschieden. vw

Total abgefahren

Ich spreche von der letzten **POWER PLAY** (8/91), sie hatte etwas von dem Charme der ersten Ausgabe. Endlich wieder ein Gimmick (Sonnenschild); das ist nicht albern, auch keine Platzverschwendung, sondern total abgefahren.

ren. Ja, verdammt nochmal, muß man denn immer alles ernstnehmen?

Ebenfalls grandios: Der "Fortsetzung folgt"-Schwerpunkt! Das ist es, was wir ewiglichen Leser wollen (ich grüße alle Schwärmer und Nostalgiker). Ihr habt wirklich die Rosinen rausgepickt, es fehlt vielleicht Bubble Bobble. Super war in 7/91 die "In 5 Minuten ist Weltuntergang-Liste in der Rubrik crème de la crème. Schön, daß so viele Oldies dabei waren. Persönlich würde ich "Lode Runner" einladen, dann für M.U.L.E. ist die Zeit leider zu kurz. Ingo Wolfrum, Tupperkamp

Vermißt

Ihre großartigen Who's-Who-Sammelkarten vermisse ich seit Ausgabe 8/91. Wo sind Ihre äußerst interessanten Informationskarten über berühmte Programmierer denn nur geblieben? Über sie und Ihre allseits beliebten Soft-Stories (zumindest in meinem Bekanntheitskreis), in denen Sie Programmierer und Teams ausführlicher beleuchten, bekommt man doch die einmalige Chance, etwas mehr über die Macher großartiger Spiele zu erfahren, was doch sehr wünschenswert ist. Diese Leute erstellen ja nicht irgendein Fließbandprojekt, das nun tat-



Schnaps, das war sein letztes Wort... (Konrad Beiskammer)

sächlich nicht sonderlich erwähnenswert wäre, sondern sie stecken Kreativität, z.T. Witz, Energie und mehr in ihre Produktion hinein.

In Filmzeitschriften ist es ja auch schon längst nicht mehr damit getan, einen neuen Film nur zu erläutern: Was gefragt ist, sind Background-Infos über Schauspieler, Regisseure, Trickexperten und vieles mehr. Machen Sie also ruhig weiter so, bringen Sie wieder Ihre Stories! Und wenn Leser Ihren Fragekatalog kritisierten, wie in 8/91 geschehen, so fassen Sie dies einfach als konstruktive Kritik auf; es finden sich evtl. gescheiterte Fragen als "Welche militärischen Leistungen imponieren Ihnen am meisten?". Wobei natürlich gesagt werden muß, daß man es nie allen Recht machen kann. In diesem Sinne, "Fortsetzung folgt" ist herzlich willkommen.

Gerald Pfarr, Ottersmang

Wir haben die Who's-Who-Sammelkarten nicht aufgegeben. In Ausgabe 8/91 fielen sie lediglich einmal aus, um Platz für unsere tiefsinnige Sonnenschirmbastelei zu machen. Seit **POWER PLAY** 9/91 sind die Fragekarten wieder mit von der Partie. hl

Nachteilig

Auch die Rubrik "Dr. Bobo antwortet" hat einen kleinen Nachteil. Braucht man Tips für ein recht neues Spiel, lohnt es sich meist überhaupt nicht, an diese Rubrik zu schreiben, da (vorausgesetzt, das Spiel ist kein Flop) oft in den **POWER-TIPS** viel eher ein Tip steht. Mir ist zwar das Ziel dieser Rubrik bewußt, nämlich daß Leser Lesern helfen sollen, trotzdem wäre es für diejenigen, die sich an diese Rubrik wenden, oft hilfreicher, wenn ein Redakteur antworten würde.



RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 89329

3-D-Construction-Kit
Amiga: DM 139.50 PC: DM 139.50

Antares
Amiga: DM 69.50 PC: DM 69.50

B.A.T. (D)
Amiga: DM 79.50 PC: DM 79.50

Elite
die GOLD-PLUS Version PC: DM 89.50
Amiga: DM 75.50 PC: DM 75.50

Eye of the Beholder
Amiga: DM 75.50 PC: DM 75.50

F15 Strike Eagle 2
Amiga: DM 72.50 PC: 777 A.

Knick Out 2
Amiga: DM 69.50 PC: DM 69.50

Erneuerungen nur Amiga
Final Whistle PC: DM 25.50
Winning Tactics PC: DM 25.50

Lemmings
Amiga: DM 59.50 PC: DM 79.50

MIG29 Falcmur (D)
Amiga: DM 75.50 PC: DM 79.50

Monkey Island
Amiga: DM 69.50 PC: (VGA) 89.50

PGA Tour Golf
Amiga: DM 72.50 PC: DM 69.50

Pirates!
Amiga: DM 64.50 PC: DM 62.50

Railroad Tycoon
Amiga: DM 84.50 PC: DM 84.50

Wing Commander
Amiga: 777 A. PC: DM 79.50
Secret Missions 1 & 2 je 44.50

Wonderland
Amiga: DM 89.50 PC: DM 89.50

INFOCOM-KLASSIKER!
Hitchhiker... Leather Goddesses...
Planetfall, Wizardry, Zork 1 & 2
für Amiga & PC je DM 34.50

Titel für
ATARI ST und GameBoy
auf Anfrage

ROOTSELEKTOR, elektr.
booten von d11-d13 59,50

KICKSTART-UMSCHALTER
je nach Wunsch 89,50
inkl. Kick 1, 2, 3

512 KB RAM A500 intern
inkl. Uhr/Akku abschaltbar 119,50

1,8 MB RAM A500 intern
inkl. Uhr/Akku abschaltbar 389,50

HiRes-Mäuse (AMIGA/PC)
opto/mech. ab: 69,50
optisch (ohne Kugel) ab: 99,50

Soundkarten für PC:
ADLib, inkl. POP-TUNES 279,50
SOUNDBLASTER, opt. Stereo 349,50

Wer Kauf/Sonstige Artikel auch nach, telefonisch
tätig: Mo-Fr 9-18 Uhr, Sa 10-18 Uhr, So 10-18 Uhr
Wohnort: 4054 Nettetal 1 (bei Düsseldorf)
WV-Versand: Inland + 7 / Ausland + 8

Tel: (02153) 3736

Sold gedrückt Schreiberting aus Meer
Ich bin ein großer Mann (Mentor Torlock aus der "Großen grünen
Globe des geistes-krause aus dem Land des schwinen Auges
USA-Polltopps) Abenteuer, bei dem ich meine ungeliebte
Abenteuerlust in diesem ein Stütze meiner ungeliebten
sozial in einem Borne war. Er ließ "Power-Play" vor
Als ich dann noch erfuhr, daß man in ein Stütze meiner ungeliebten
haben habe ich keine Kosten und Mühen gescheut, der mich
bekommen. Als unter größter Gefahr das erste Exemplar in
Havana, meine letzten Gedanken, umfing war ich von der
schreiblichen Leistung außerordentlich beeindruckt, was ich von der
"Power-Play-Team" haben mir inzwischen schon oft das Leben ge-
rettet! Nichtmal tausend Dank!
Gerade die Illustrationen auf den Tapes haben es mir angetan und
deshalb schreibe ich Euch, die ich selbst Abenteuer erleben und
schreibe nicht nur zur Anschaulichkeit Zeichnungen aus, die ich
sehr gerne wissen wollte. Die tolle "Junges" Bilder bezieht,
Da ich viel unterwegs bin könnt Ihr tolle "Junges"-Bilder bezieht,
Junges Bilder schreiben.
Möge Nature, die Götter der Kunst, Wissenschaften und Magie,
weiterhin so erfolgreich eure Feder führen!

Mentor Torlock

Depesche aus dem
fernen Land
Avanturien (Jürgen Hofner)



Vorausgesetzt, das Spiel erfreut sich großer Beliebtheit im Kreise der Redaktion, müßte dies doch möglich sein. Die Redakteure haben bestimmt nicht schon nach ein paar Monaten vergessen, wie man ein bestimmtes Puzzle bei einem ihrer Lieblingspuzzle löst. Ansonsten kann man ja immer noch auf Antworten der Leser warten.

Tim Haege, Lidago

Deine Anregung fällt auf fruchtbaren Boden. Wir wollen in Zukunft vermehrt "Tips aus der Redaktion" in den grünen Seiten einstreuen. Bisher war das aufgrund der angespannten Personallage nicht möglich. Die Problematik Doc Bobo ist uns bekannt. Pro Monat trudele ca. 400 Hilferufe bei uns ein. Damit könnte man ein komplettes Heft füllen. Du kannst Dir vorstellen, daß die Auswahl nicht immer leicht ist. ww

Star-Wars-Schock

Als ich die **POWER PLAY** 7/91 aufschlug, bekam ich einen Schock. Da hatte doch

Das Objekt der Begierde von Heiko Schiefer

Anatol einen Darth-Vader-Helm auf. Wahnsinn! Ich, bekannt als der verrückteste Star-Wars-Freak und Experte (siehe auch **POWER PLAY** 12/90 Seite 68), wollte schon immer mal einen derartigen Helm in meinen Händen halten. Ich habe schon überall versucht, einen zu bestellen, aber umsonst. Leider habt Ihr nicht geschrieben, wo Ihr denn die Prachtstücke (Darth Vader Helm, Yoda-Maske und Stormtroup Helm) gefunden habt. Darum bitte ich Euch, mir evtl. mitzuteilen, wo ich fündig werden könnte.

Heiko Schiefer, Odenthal

Tut mir leid, da ist nichts zu machen. Anatol wurde die Ehre zuteil, die Originalhelme von Lucasfilm aufsetzen zu dürfen. up

Gerüchteküche

Wer hat denn bei Euch das Gerücht freigesetzt, daß es keinen virtuellen Indiana-Jones-Film gibt? Ich habe dem Brief zwei Zeitungsausschnitte

Harrison Ford wird jetzt doch noch einmal die Rolle des Indiana Jones spielen. In seinem vierten Abenteuer soll er es mit einem Tyrannen in die Siedend Hölle zu tun haben. Gegen: 6,5 Millionen Dollar

Ausschnitt: TV-Spielfilm

Vierter „Indiana Jones“

Hollywood-Star Harrison Ford hat jetzt einen Vertrag für den vierten Teil von „Indiana Jones“ unterschrieben. Super-Gage: 8 Millionen Dollar. Diesmal soll er es mit einem Tyrannen in die Siedend Hölle aufnehmen.

Ausschnitt: Kinohit

aus unterschiedlichen Zeitschriften (Kinohit, TV-Spielfilm) beigefügt, die das Gegenteil beweisen.

Jörn Bruchmann, Wolfsburg

Die Aussage, daß es keinen virtuellen Indiana-Jones-Film geben wird, stammt von Lucasfilm selbst. Allerdings ist gerade eine Fernsehserie mit Namen "Indy Junior" in Arbeit. Eventuell sind die Fotos, die Du gesehen hast, aus dieser Serie (Start in den USA voraussichtlich September). mh

Vielspieler

In dem Test von F1-Race habt Ihr geschrieben, daß es noch weitere Spiele für den Vier-Spieler-Adapter für den Game Boy gibt. Mir ist aber nur das oben genannte bekannt. Könnet Ihr nicht mal eine Liste der anderen Spiele bringen?

Ugo Roman, Marktl

Mit einer kompletten Liste können wir leider im Moment nicht dienen. Konamis "F1-Spirit" (zur Zeit nur als Import erhältlich) unterstützt allerdings auch den Vier-Spieler-Adapter. In einer der nächsten Ausgaben werden wir im Rahmen eines Game-Boy-Schwerpunkts auf das Thema näher eingehen. mg

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEO-SPIELKONSOLEN



Nintendo



Neuheiten
Klassiker
Sonderangebote

MEGA DRIVE

Neuheiten:

NHL Ice Hockey Phantom Star III
Baxx Knockle Mickey Mouse II
Out Run Marvel Land
Devil Crash und viele mehr!

GAME GEAR

Grundgerät
inkl. Spiel
nur **DM 289,-**
Über 30 Spiele lieferbar
Zubehör: TV - Empfänger,
Akku - Pack, Adapter für
Master-System-Spiele

Sonderangebot

* MEGA DRIVE Grundgerät
Komplett - Set inkl. Spiel
nur **DM 299,-**
Div. Top-Spiele ab DM 39,-

Arcade Musik CD's

Viele Titel lieferbar.
Siehe Test in PP 10/91



CWM ...
Stark!

Sie finden bei uns sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör und Sonderangebote für Videospielkonsolen und Heimcomputer.

Ständig mehrere Aktuelle Angebotslisten
gegen Freumschlag
1000 DIN A 5 (1,-)
Für Sofortinfo:
Tel. (05322) 54081



CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

Die gg. gekennzeichneten Spiele sind Copyrights von TCE, Nintendo, Konami und anderen. Alle Rechte vorbehalten. Die Reproduktion kann die Rechte der Verleger gefährden. Nachdruck und Verbreitung ist untersagt.





SEGA

MEGA DRIVE

Galaxy Force II	119,-
Out Run	109,-
Quad Challenge	89,-
Thunderfox	129,-
Dinoland	99,-
Streets of Rage	99,-
Mercs	109,-
Wonderboy IV	109,-
Elemental Master II	109,-
Rent a Hero	99,-

SEGA

GAME GEAR

Out Run	59.90,-
Rastan Saga	69.90,-
Sagaland	59.90,-

Nintendo

GAME BOY

Castlevania II	59.90,-
Megaman	59.90,-
Amazing Penguin	39.90,-
Blades of Steel	64.90,-
Gauntlet II (4 Spieler)	64.90,-



NEO GEO

Burning Fight	399,-
Alpha Mission II	399,-
Baseball Stars II	399,-

Nintendo

SUPER FAMICOM

UN Squadron	139,-
Super Dodge Ball	149,-
Super Tennis	
Pro Soccer	
Super Ghost 'n Ghouls	



5 Spieler-Adapter plus	
Motoroad	79,-
Bonk's Revenge	89,-
Final Soldier	89,-

Wir bedrucken T-Shirts und Sweatshirts mit Motiv Ihrer Wahl.

Ladenverkauf:

Brück's Center

Brückstrasse 42-44

4600 Dortmund 1

(Capitol Kinocenter)



inkl. T-Shirt
inkl. Sweatshirt

27.50,-
39.50,-

Internationaler Versand:

Dynatex

Inh. Hans-Jürgen Grahl

Natorper Strasse 6

4755 Holzwickede

Telefon: (02301) 4134 oder 4153

Telefax: (02301) 2634

Händleranfragen erwünscht

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(-) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(1) Lemmings	92%	2/91
3	(2) Railroad Tycoon	92%	7/91
4	(3) Bane of the Cosmic Forge	89%	5/91
5	(-) Silent Service II	87%	9/91
6	(4) Ishido	87%	1/91
7	(5) Cadaver	86%	1/91
8	(6) Spindizzy Worlds	86%	2/91
9	(7) Red Storm Rising	85%	10/90
10	(9) Turrican II	85%	4/91

Die besten Atari-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Cadaver	86%	10/90
2	(2) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(3) Rick Dangerous II	84%	10/90
4	(4) Parashield 90	83%	12/90
5	(5) Chip's Challenge	83%	7/91
6	(6) Sim City	81%	10/90
7	(7) Turrican	80%	12/90
8	(9) Turrican II	79%	4/91
9	(10) Flood	79%	9/91
10	(-) Flames of Freedom	78%	7/91

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	1/91	6	(6) Links	87%	4/91
2	(2) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	7	(7) Silent Service II	87%	10/90
3	(3) Klax	89%	10/90	8	(8) Ishido	87%	11/90
4	(4) Wonderland	88%	10/90	9	(9) Command HQ	87%	3/91
5	(5) Wing Commander	88%	12/90	10	(10) PGA Tour Golf	86%	10/90

CREME

de la

CREME

Wer sich nach unserem "Chart der miesen Grafik" gefragt hat, welche Spiele denn nun die beste Grafik des letzten Jahres aufweisen können (und damit viel eher ein Anrecht auf eine Erwähnung auf diesen Seiten hätten), kommt nun auf seine Kosten: Klar, daß in einer Hitliste der Spitzen-Grafik VGA-Spiele ganz vorne liegen. Wir dürfen in den nächsten Monaten bestimmt noch auf so einiges an MS-DOS-Pixel-Pracht gespannt sein. Die restlichen Hitlisten verhielten sich während des ausklingenden Sommerlochs erwartungsgemäß eher ruhig: Nur der C64 bröckelt weiter vor sich hin. Hoffentlich schafft's noch ein Programm, in den nächsten Monaten mal wieder oben in der Liste für den kleinen Commodore einzusteigen.

wi

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Pool of Radiance	82%	11/90
3	(3) Atomino	81%	1/91
4	(4) Turrican II	81%	4/91
5	(5) Buck Rogers	80%	4/91
6	(6) Ultima VI	78%	6/91
7	(7) Puzznic	77%	3/91
8	(-) Centauri Alliance	72%	12/91
9	(10) Bard's Tale III	71%	6/91
10	(-) Tile	70%	1/91

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(13) PGA Tour Golf	Mega Drive	85%	5/91
12	(14) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
13	(15) Hellfire	Mega Drive	84%	12/90
14	(-) Game Boy Wars	Game Boy	85%	10/91
15	(17) Probotector	NES	84%	12/90
16	(18) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91
17	(19) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91
18	(-) Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
19	(20) Bomber Boy	Game Boy	82%	12/90
20	(-) Golden Axe Warrior	Master System	82%	8/91

Die schönsten Grafiken gibt's in...

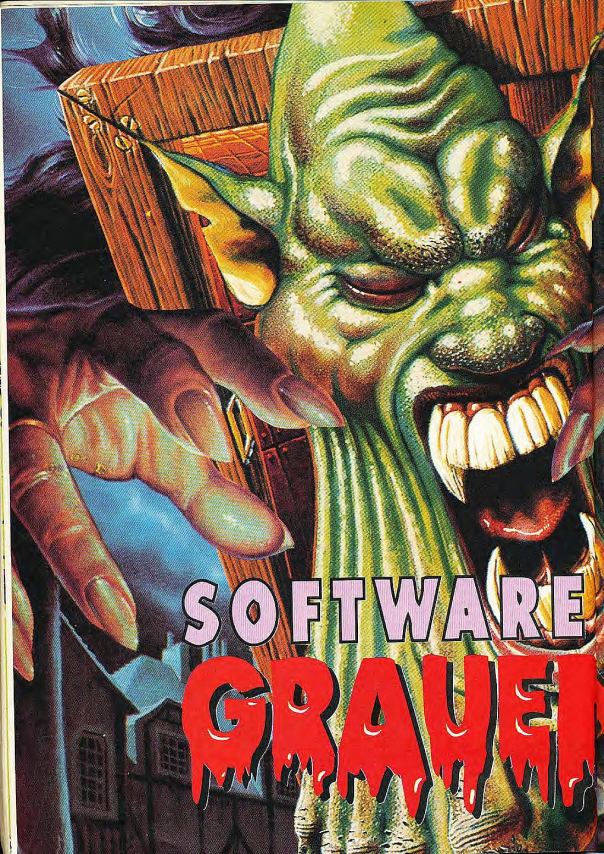
Platz	Titel	System	Power-Wertung
1	Space Quest IV	MS-DOS	94%
2	Secret of Monkey Island	MS-DOS	91%
3	Wing Commander	MS-DOS	86%
4	Rise of the Dragon	MS-DOS	86%
5	Cadaver	Amiga/ST	87%
6	Wonderland	MS-DOS	87%
7	Musha Aleste	Mega Drive	86%
8	Powermonger	Amiga	86%
9	Galares	Mega Drive	86%
10	Turrican II	Amiga	85%

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
2	(2) Lemmings	Amiga	92%	2/91
3	(3) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
4	(4) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
5	(-) Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
6	(6) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
7	(7) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
8	(8) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
9	(9) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
10	(10) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
11	(11) Ishido	Amiga	87%	12/90
12	(12) Sim Earth	Mac	87%	2/91
13	(13) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
14	(14) Links	MS-DOS	87%	4/91
15	(15) Klax	C64	87%	10/90
16	(-) Silent Service II	Amiga	87%	9/91
17	(17) Cadaver	Amiga	86%	1/91
18	(18) Cadaver	Atari ST	86%	10/90
19	(19) Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91
20	(20) Spindizzy Worlds	Atari ST	86%	2/91

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(2) Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91
3	(3) Klax	Lynx	90%	12/90
4	(4) Klax	PC-Engine	89%	12/90
5	(5) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(7) Populous	Super Famicom	87%	4/91
7	(8) Populous	Mega Drive	86%	11/90
8	(10) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
9	(11) Shanghai	Lynx	85%	3/91
10	(12) Parodius	Game Boy	85%	7/91

A detailed illustration of a green, goblin-like creature with a wide, toothy grin, showing sharp teeth and a red tongue. The creature has a large, yellow, pointed ear and a hand reaching out towards the viewer. The background features a wooden structure and a building with windows.

SOFTWARE

GRAVEL



POWER PLAY lüftet den Nebel des Wahnsinns. Folgt den erschrockenen Redakteuren auf ihrer Horrortour zu Geistern, Blutsaugern und ewig Verdammten.

Ein Käuzchen ruft. Nebel liegt über den verwunschenen Wiesen von Inverloch. Die junge Baroness, gerade dem Bade entstiegen, sinkt auf die seidenen Laken ihrer Ruhestatt. Der wogende Busen bebzt voller Leidenschaft, denkt sie doch an ihr erstes Treffen mit dem jungen Erbprinzen zurück. Doch halt, was ist das? Ist da nicht eine Bewegung hinter den schweren Brokatvorhängen? Zieht nicht ein Schauer durch die Flure von Schloß Broadhurst? Schon formen sich ihre Lippen zu einem letzten, markerschütternden Schrei.

Zu spät, der sinistère Graf senkt wollüstig seine Zähne in den weißen Hals der Jungfrau.

Solche Szenen kennt jeder. Seit der englische Autor Bram Stoker "Dracula" erfunden hat, herrscht an filmischem und literarischem Gruselstoff kein Mangel: Freunde des gepflegten Horrors kommen voll auf ihre Kosten. Anders sieht die Lage für den computerisierten Gruselfreund aus. Hier ist die Auswahl eher dürrig. Reinsassige Horrorsoftware muß man mit der Lupe des Vampirforschers suchen. Offenbar trauen sich nur wenige Programmierer an die gewagte Synthese aus digitaler Technik und gotischem Schauer.

Valdemar Hengst und Frederick Weitz wagen sich, ausgerüstet mit Knoblauch, Kreuzfixen und den mitleidigen Blicken ihrer Kollegen, in die Grüfte des Schreckens.

mh/vw



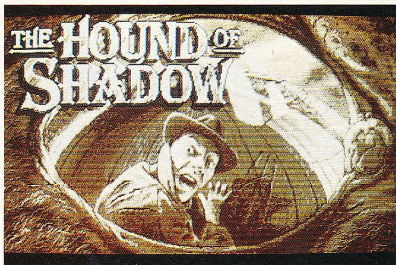
SOFTWARE DES
GRAUENS

Das Spukhaus

Alte Häuser üben eine merkwürdige Faszination aus. Obwohl wir genau wissen, daß in einer Bruchbude im schlimmsten Fall ein paar Mäuse und Kellerasseln hausen, kann man sich eines wohligen Schauers beim Betreten nicht erwehren. Es könnte ja etwas mehr dahinter stecken: Mit der nötigen Fantasie tummeln sich entstellte Zombies im Keller, die Geister der Verstorbenen düsen heulend durch die Flure, außerirdischer Schleim tropft aus der Wasserspülung und am Dachboden wollen wir besser nicht nachschauen. So ein Spukhaus ist ideal für ein Computerspiel: Es gibt Keller, Verliese, haufenweise Labyrinth, Geheimlabors und Fallen. Kein Wunder also, daß viele Spiele auf so ein Gemäuer zurückgreifen.

Maniac Mansion

Ein wahres Prachtexemplar der Gattung Spukhaus wird uns in Lucasfilms "Maniac Mansion" geboten. In der abgefahreneren Adventure-Geschichte von Ron Gilbert und Gary Winnick tummeln sich verrückte Wissenschaftler, außerirdische Tentakel, die mumifizierte Verwandtschaft und eine Exkrankenschwester mit blauer Gesichtsfarbe. Drei un-



The Hound of Shadow: Müder Schauer trotz Kultautor

erschrockene Teenager machen sich auf die Suche nach ihrer entführten Freundin Sandy, die irgendwo im Haus gefangen gehalten wird. Wenn es dem Trio nicht rechtzeitig gelingt, die Süße aus den Klauen des verrückten Doktor Fred zu befreien, steht Sandy eine äußerst unangenehme Gehirnoperation bevor. Bevor es zum Showdown mit dem Bösewicht kommt, müßt Ihr zahlreiche Rätsel lösen und die verwinkelten Korridore und Räume des "Irenhauses" erkunden.

Gruselfaktor: zum Totlachen

The Hound of Shadow

Gleich mehrere Spukhäuser müßt der Spieler in "The Hound of Shadow" erkunden. Dieses Einzelpersonen-Rollenspiel von Electronic Arts beschäftigt sich

mit dem Chihlu-Mythos des amerikanischen Horrorauteurs H.P. Lovecraft. Der exzentrische Schriftsteller hat in seinen Kurzgeschichten und wenigen Romanen die mysteriöse Rasse der "Alten" erfunden: Angeblich außerirdische Wesen, die schon vor dem Erscheinen des Menschen die Erde bevölkerten. In "The Hound of Shadow" heftet Ihr Euch an die Fersen einer Geheimloge, die mit okkulten Mitteln eines dieser Wesen zum Leben erwecken will. Bevor Ihr mit den Ermittlungen beginnen dürft, müßt Ihr einen Charakter erschaffen: Ihr bestimmt seine geistigen und körperlichen Fähigkeiten, seine wissenschaftliche Ausbildung, die Sprachkenntnisse und unzählige Dinge mehr. Leider wird das eigentliche Spiel dem zuvor betriebenen Aufwand nicht gerecht. Ihr führt Gespräche mit Verdächtigen, dürft die eine oder andere Grafik bewundern und Eure Schlüsse ziehen. Außerdem ist das Spiel technisch nicht gerade berauschend. H.P. Lovecraft-Fans können dem Spiel noch einen bescheidenen Reiz abgewinnen, normale Gruselreunde werden schlecht bedient.

Gruselfaktor: dürrtlig

Splatterhouse

Ein unbescholtener junger Mann verwandelt sich durch eine fiese Untat in eine blutgierige Bestie mit einer schrumken Eishockeymaske auf dem tumblenden Schädel. Der Grund für die



Splatterhouse:
Nichts für schwache Nerven

Verwandlung: Die Liebste des Jünglings wurde von einem schändlichen Untoten in dessen schauriges Spukdomizil, das "Splatterhouse", verschleppt. Unser Held, der dank der Maske entfernt an einen mittlerweile indizierten Horrorkimhelden erinnert, macht sich auf die Suche nach der Braut. Der wohlige Schauer der Gänsehaut wird im Splatterhouse nicht durch feine und subtile Horrorthemen erzeugt. Das Grauen schleicht sich mit dem Ekelholzhammer an die Nervenenden des Spielers: Da werden Geister und Zombies von den Fäusten unseres Sprites zermascht, blutige Leichenteile hängen von den Wänden und eckige Schleimauswüchse dienen als Obermonster. Wer auf Brutalhorror der widerlichen Art steht, bekommt viel geboten. Wenn beim Anblick eines Tröpfchens Bildschirmblut das Frühstück die Speiseröhre hinaufkriecht: Finger weg.

Gruselfaktor: eklig



Maniac Mansion: Gänsehaut mit Witz



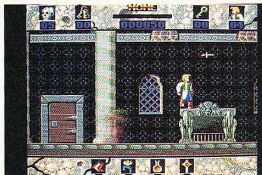
Elvira

In ihrem Heimatland, den USA, ist die oberweltentlastete Gruffie-Schönheit "Elvira" ein Star. Mit flotten Sprüchen, tiefem Ausschnitt und düsteren Geschichten hat es Elvira zu Ruhm und Ehre gebracht: Fernsehshow, Kinofilm sowie ein Computerspiel inklusive. Mit Spiel und Videofilm versucht Elvira auch hierzulande bei den Freunden dunkler Storys Fuß zu fassen. Im passenden Horrorprogramm um die Busenbraut geht es schockartig zur Sache: Ein Spukschloß voller Geister und Zombies, nebst Pixel-Blut sowie hier und da ein paar abgehackte Gliedmaßen dienen als dürrige Kulisse für ein noch dürrigeres Rollenspiel. Die Texte auf dem Bildschirm als auch im Handbuch sind erfreulichweise in Deutsch, versprühen allerdings den Gruselcharme eines drittklassigen Groschenromans. Der Voyeur ("Wo bleibt die Brust, Madame?") wird ebenso enttäuscht, wie der Schauerfreund. Naturen mit einem empfindlichen Magen sollten vor Spielbeginn einen Tag fasten.

Gruselfaktor: Blut & Busen



◀ Elvira: Sex & Crime im monsterhaften Gossenspielschrein



Horror Zombies: Da hat der Zombie nichts zu lachen

Horror Zombies from the Crypt

Die Geschichte der "Horror Zombies from the Crypt" ist nicht neu: Das obligatorische Spukhaus wird von allerlei Gruselgestalten der Horrorszene bevölkert. Vom lieblichen Blutsauger über den tapsigen Zombie bis zum Werwolf gibt sich hier alles ein Stelldichein, was in der Welt der bösen Gruselbuben Rang und Namen hat. Ebenfalls nicht neu: der gute Bursche. Als Held dient ein per Joystick gesteuerter, strahlender blondbeschopfter Held, der sich aufmacht, die

Wesen der Dunkelheit wieder dorthin zurückzuschicken, wo sie hergekommen sind. Nur mit Geschicklichkeit und aufgeputzten Extras (Weihwasser, Silberdolch) kann der kleine Pixel-Van Helsing die Action-Adventure-Hatz überstehen. Die Zombies aus der Gruft sparen nicht mit Effekthascherei: Das Zerplatzen des Heldenkopfes beim Verlust eines Lebens und der stillvolle Zitter-sound bühnen um die Gunst, den der Spieler in Angst und Schrecken zu versetzen. Das gelingt nicht immer. Spaß macht es trotzdem.

Gruselfaktor: Pixelgenau



Lurking Horror

Nur wenige eingefleischte Fans werden sich noch an die Text-Adventures des Hauses Infocom erinnern. Einer der Autoren des berühmten Softwarehauses, Dave Lebling, schuf mit "Lurking Horror" das wohl beste Computerspiel des Gruselgenres. Im Stil eines (englischen) Spitzenbuches werden hier die geplagten Nerven des Spielers zum Vibrieren gebracht. Eine Universität, in der mysteriöse Dinge vor sich gehen, dient als stilvoller Hin-

tergrund für die ausgefollte Gruselstory. Blutdürstige Naturen werden allerdings kaum bedient: Bel Lurking Horror geht's erfrischend unblutig zu (obwohl beispielsweise eine abgehackte Hand einen wichtigen Part übernimmt). Statt elmerweise Softwareblut spielt der psychologische Nervenkitzel eine große Rolle. Bis zum Schluß werden die Geschehnisse in der Geisteruni immer seltsamer, unerforschte Räume entladen ihre Schrecknisse, und der Grund des Bösen liegt im Dunkel. Eine der berühmtesten Figuren aus diesem Softwareprachtstück: der Hausmeister, der, mit seltsam starren Blick auf unseren Helden, den Boden mit Bohnerwachs poliert. Beim Lesen die-



Lurking Horror:

Genialer Gruselspaß ohne Bilder

ses Abschnitts ringen auch hartgesottene Horrorexperthen mit dem Herzinfarkt. Lurking-Horror-Spezialisten murmeln ehrfürchtig vom Rätselgehalt und von den knackigen Puzzles (Hier sei vor dem berühmten, berühmten "Fahrrad" gewarnt). Die Empfehlung für die ganz Unerschrockenen: "Unbedingt bei Kerzenlicht spielen". Ohne sehr gute Englischkenntnisse wird aus dem beliebten Gruselvergnügen aber nichts.

Gruselfaktor: genial

Dont go alone

Besonders beliebt, wenn auch nicht sehr zahlreich, sind Rollenspiele mit Horrorgeschichten als Hintergrund. Der gutgemeinte Rat von "Dont go alone" ist zwar verheißungsvoll, aber nicht zu ernstzunehmen. Die Geister, die sich in den zehn Stockwerken eines alten Gemäuers herumtreiben, jagen höchstens der kleinen Schwester den Angatschweiß aus den Poren. Um so höher ist das Vergnügen beim Spielen. Vier Charaktere, darunter ein Chemiker, ein Parapsychologe, ein Techniker und ein Detektiv, erleben so manche Überraschung auf ihrem Weg in die unterste Etage des Hauses. Die Horden des Bösen, die sich in den Weg der For-

"Es ist unbeschreiblich, das Gefühl wiederzugeben, das ich empfinde, wenn ich hoch über den Wolken fliege, und unter mir breiten sich nicht nur ein, sondern vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich übersehe sie von hoch oben über den Wolken."

"Erster Weltkrieg-Pilot"

Red Baron™

Zweifelloos gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl für's Detail.

Insbesondere Elemente, die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs wiedergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenbedienung und die Fähigkeit, Beschädigungen zu überstehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

Red Baron übertrifft all diese Eigenschaften und geht sogar einen Schritt weiter, indem es nicht nur selbstverständliche Details anbietet, sondern auch einen Eindruck von der damaligen Zeit vermittelt. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, alles, was einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten bewegte.

Wir gehen zurück in eine Zeit, als die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen, um zu überleben. Es war die Zeit, in der die Jagdflieger der verschiedenen Nationen in unausgesprochener Waffenbrüderschaft verbunden waren. Die Zeit der ersten Fliegerasse.

Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Erleben Sie das Gefühl, als Jagdflieger in einem Krieg zu kämpfen, der Piloten und Maschinen das Letzte abverlangte.

SIERRA
ab sofort bei
BONICO
Natürlich mit
deutscher Anleitung!



20 verschiedene Modelle, von den ersten Fliegerassens reproduziert, vollständige Luftkarte mit allen wichtigen Orten



Tauschen Sie die Nationalitäten aus, speichern, ändern oder löschen Sie die Spiel- und Missionen

Red Baron



Dynamix

Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY

® is a registered trademark of Dynamix © 1990 Sierra On-Line, Inc.

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BONICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067



Don't go alone:
Das Spukhaus für Einsteiger

scherguppe stellen, sind dank Weihwasser, Pistolenkugel oder geistfressender Chemieformel schnell weggeputzt. Unterwegs müssen Rästel gelöst und die Party mit gefundenen Gegenständen besser ausgerüstet werden, um am Ende der Reise dem Oberbösewicht persönlich gegenüberzustehen.

Besonders der Einsteiger hat seine Freude: Das gefällige Outfit, die simple Bedienung, der niedrige Schwierigkeitsgrad und der gemäßigte Gruselfaktor sind wie geschaffen für den Neuling.

Gruselfaktor: einsteigerfreundlich

Castle Master

Ein ungewöhnlicher Vertreter der Gruselgattung ist der dreidimensionale Schauerspaß "Castle Master". Das britische Programmiererteam Incentive ist bekannt durch ihre rästelartigen 3-D-Spiele.



Castle Master: Gruselvegnügen in neuer Dimension

Schauplatz des Abenteuers ist eine komplette Burg nebst leuchtendem Keller, Schloßgelstern und Höhlenhunden. Ungewöhnlich ist auch die Verteidigungsart des Geisterjägers: Die Untoten lassen sich durch gezielten Bewurf mit aufgesammelten Steinen vertreiben. Die Gruselatmosphäre ist nicht von schlechten Eltern und der ängstliche Spieler schaut schon mal vor dem Schlafengehen unterm Bett nach. Der Hauptaugenmerk liegt aber beim Lösen kniffliger 3-D-Rästel — erst an zweiter Stelle rangiert das erschreckte Zusammenzucken vor dem Monitor. Für Puzzleknacker mit Hang zum Schaurigen sehr empfehlenswert.

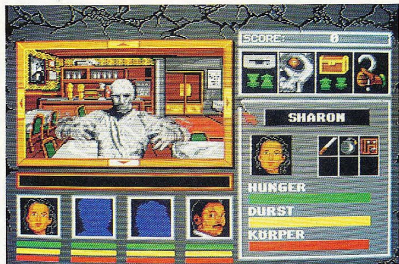
Gruselfaktor: dreidimensional

Lords of Doom

Statt nur eines einsamen Hauses, haben sich massenweise Untote gleich einer ganzen Kleinstadt bemächtigt.

Vier Fürsten der Dunkelheit wollen sich das Städtchen samt Umland unter den schmutzigen Nagel reißen. Zu diesem Zweck buddeln die fiesen Wichte tief in der Gruselkiste und erwecken ein paar, leicht angeschimmelte, Friedhofsbewohner zu neuem Leben. Vier Geisterjäger schleppen sich müde durch die grafisch ziemlich nette Stadtkulisse. Spielerisch hält sich der gruselige Nährwert in Grenzen. Hier einen Gegenstand einsammeln und dort einen laschen Zombie umpusten: Aufregend ist das nicht. Der nette Ansatz zum Schauerepos ist zwar dank der durchdachten Benutzerführung, der stilvollen Atmosphäre und der gelungenen Grafik bei Lords of Doom vorhanden. Aber auf Dauer kehrt beim Zombiemelzen Langeweile ein. Die Müdigkeit übermannt den Spieler und die vier Oberbösewichter sorgen nicht einmal für Alpträume.

Gruselfaktor: zum Gähnen



Lords of Doom: Langweiliges Zombiedrama



Arachnophobia: Lustig ist das Spinnenleben

Insektenplage

Es gibt kaum eine Tiergattung, der wir mit soviel gemischten Gefühlen gegenüberstehen wie den Insekten. Der eine eckelt sich vor fetten Spinnen, womöglich noch mit haarigen Beinen, der andere grault sich vor Kakerlaken, Käfern oder mörderischen Hornissen. Insekten sind beliebtes Beiwerk in Horrorfilmen: Der Held verstrickt sich in riesigen Spinnennetzen, wird von handtellergroßen Tausendfüßler attackiert oder versinkt im überdimensionalen Ameisenhaufen.

Ein Meister der Kleintierwelt war der amerikanische Regisseur Jack Arnold: Seine Filme, wie "Tarantula" oder "Formula", haben längst das Ghetto des "B-Pictures" verlassen

und sind in den Kultstatus erhoben worden. CinemaWare ließ den Geist der kleinen Meisterwerke wieder aufleben:

Arachnophobia

Mit Phobien härteren Kalibers beschäftigt sich der von Steven Spielberg produzierte Film "Arachnophobia": Für Leute mit echter Spinnenangst definitiv nicht zu empfehlen. Wieder wird eine amerikani-

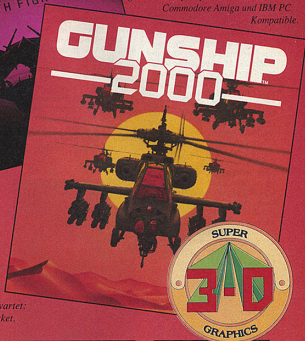
Der Anbruch einer neuen Epoche...

Die Operation Wüstensturm markierte den Anbruch einer neuen Ära der Kampftechnologie: Hi-Tech-Flugzeuge verkörpern eine unbezwingbare militärische Macht. MicroProse hält Schritt mit dieser neuen Entwicklung - Gunship 2000 kennzeichnet den Anbruch einer neuen Epoche im Bereich der Simulationstechnik.

Gunship 2000 - weltweit die einzige Multi-Hubschrauber, 3-D-Konfliktsimulation - kommt demnächst für IBM PC und Kompatible heraus.

F19 Stealth Fighter, F15-II und Gunship gibt es schon jetzt für Atari ST,

Commodore Amiga und IBM PC Kompatible.



Gunship 2000 kombiniert alle Funktionen und Merkmale, die der Experte von einer

State-of-the-art-Simulation erwartet: alles in einem revolutionären Softwarepaket.



Mehrfach-Waffensystem - in Ihrer Kontrolle

Kommandieren Sie ein Geschwader mit fünf Hubschraubern. Wählen Sie unter Apaches, Cobras, Black Hawks, Longbows und anderen aus.



3-D-Grafik, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat

Verbesserte Super-3-D-Grafik erzeugt ein realistisches Gelände, das beim Flug in geringer Höhe unwahrscheinlich detailliert erscheint. Verschiedene Ansichten der Action, innerhalb und außerhalb des Cockpit.



Szenarien aus der Tagespresse

Einsätze in Mitteleuropa und im Persischen Golf. Möglichkeit, eigene Missionen zu entwerfen, zu überarbeiten und zu speichern.



Non-Stopp-Action und Herausforderungen am laufenden Band

Mannschaftsmitglieder mit individuellen Talenten und Fähigkeiten, die sich mit der Zeit verbessern. Feldzug-Option.

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE



sche Kleinstadt von einer Insekteninvasion bedroht. Die hochfliegenden Krabbler stechen und saugen sich durch die halbe Bevölkerung, bevor ein paar aufrechte "All American Heroes" der Plage ein Ende setzen.

In Disneysofts Computerspielumgebung arbeitet Ihr Euch als Mitglied einer Kammerjägerbrigade durch die verseuchten Häuser. Der Spinnen-Terminator marschiert von links nach rechts durch die einzelnen Räume und terminiert was das Zeug hält. Mittels Flammetiefeln, Giftspritze und Flammenwerfer rückt Ihr der Spinnenbrut auf den hinterhältigen Pelz. Arachnophobie ist zwar kein sonderlich komplexes Spiel, dafür hat man mit schwarzem Humor nicht gezögert: Besonders das ergreifende Schlußbild ist in dieser Hinsicht gelungen. Spinnenfreunden und solchen, die es werden wollen, zu empfehlen.

Gruseffaktor: zum Ekeln schön

It came from the Desert

Irgendwo im amerikanischen Südwesten. Nahe dem verschlafenen Städtchen Lizard Breath geht ein Meteor nieder. Angeregt durch den radioaktiven Niederschlag ent-

wickeln sich die lokalen Ameisen zu haushohen Monstern und machen Jagd auf die Einwohner. Leider seid Ihr der Einzige, der die grauslichen Vierer bisher zu Gesicht bekommen hat. Genau zwei Wochen Spielzeit bleiben Euch jetzt, um die dümmlichen "Eingeborenen" vom Ernst der Lage zu überzeugen und der radioaktiven Brut ein feuriges Ende zu bereiten. Wenn Ihr nicht rechtzeitig der Ameisenkönigin den Lebenssaft abdreht, werden die sechsbeinigen Horden Lizard Breath überrennen.

Ihr sammelt Beweise für Ihre Existenz, plant Eure weitere Vorgehensweise und prügelt Euch in Actionsequenzen mit den Monstern. Der Gruseffaktor von "It came from the Desert" hält sich zwar in Grenzen, B-Picture-Fans kommen, in gewohnter Cinemaware-Qualität, auf ihre Kosten. Wer nicht genug bekommen kann, darf mit der Datendiskette "Antheads" einen neuen Fall übernehmen. Hier warten neue Insekten-Mutanten auf Euren heldenhaften Einsatz.

Gruseffaktor: leichte Gänsehaut



It came from the Desert: Eine Ameise kommt selten allein.



Das Szenario erinnert an Filme aus den 50er Jahren



Devil Crash: Gruselflipper der Edelklasse

Flipper und Alpträume

E in ungewöhnliches Gruselvergnügen beschert uns Naxat auf der PC-Engine. "Devil Crash" ist nicht nur ein fantastisch spielbarer Flipper, sondern gleichzeitig ein Horrortrip durch die Geisterbahn.

Wo bei konventionellen Flippern Score-Walzen rotieren und Bumper bumpen, übernimmt nun eine Bande von Monstern, Skeletten und Untoten diese Aufgaben. In "Devil Crash" ist alles vertreten, was

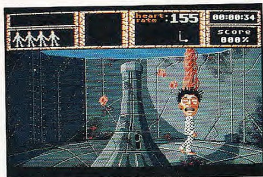
die alle sanft scrollen und die Übergänge vergessen lassen. Drei Flipperpaare sorgen für den nötigen Auftrieb der Kugel.

Richtig gruseln werdet Ihr Euch zwar nicht, aber dafür bietet Devil Crash eine Riesensmenge Actionspaß.

Gruseffaktor: sanfter Schauer, heiße Action

Weird Dreams

Süße Träume wünscht Ihnen das Spiel mit dem Namen "Weird Dreams". Durch rund 80 abartige Bildschirmfantasien der Programmierer muß sich der arme Schläfer schlagen. Als Beispiel für die eigenwilligen digitalen Träume dienen hier nur geträufelte Blumenbeete und ein paar mutierte



Weird Dreams: Süße Träume wünschen wir

im Reich des Horrors Rang und Namen hat: Schwarze Ritter übernehmen die Rolle von Überrollknöpfen, grausige Totenschädel verschlucken die Kugel und plazieren sie in Geheimleveln. Dort flippert man gegen Drachen und Zauberer um Bonuspunkte und fette High-scores. Die Spielfläche besteht aus drei Bildschirmen,

Brathähnchen. Das Holen einer Packung Zigaretten im Frankfurter Bahnhofsviertel sorgt für eine größere nervliche Belastung, als die mäßige Joystickrührerei in den "Weird Dreams". Einzig die surrealistisch angehauchten Grafiken sind mehr als einem kurzen Blick würdig.

Gruseffaktor: schlaf gut



Test the West!

Super Geschmack. Super Preis.



BATTLETECH[®]

CENTER

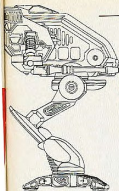
Die Spielhalle der Zukunft existiert bereits: In Chicago steht das Battletech-Center, das Insider als Nonplusultra elektronischer Unterhaltung bezeichnen. **POWER PLAY** hat probegespielt.

Seit geraumer Zeit geistert ein Schlagwort durch die Computerspielgemeinde, bei dem alle ins Schwärmen kommen: Virtual Reality. Gemeint ist die lebensechte Simulation eines x-beliebigen Szenarios. Dem Spieler wird dabei vorgegaukelt, er befände sich tatsächlich in dieser imaginären Welt.

Der allererste Schritt wurde bereits vor gut zehn Jahren vollzogen, als langsam, aber sicher elektronische Spiele den Markt eroberten. Computer- und Videospielunterhaltung hat gegenüber dem konventionellen Fernsehen oder Kino den großen Vorteil, daß wir an der entsprechenden Geschichte aktiv teilhaben und nicht nur zuschauen. Trotzdem ist diese Art von Simulation noch lange nicht perfekt. So atmosphärisch die Musik auch ist, so lebensecht die Grafiken gezeichnet wurden — wir sind uns immer bewußt, daß wir nur ein Sprite lenken und nicht selbst im Mittelpunkt der Handlung stehen.

Auf dem Weg zu diesem ultimativen Ziel elektronischer





Obern seht ihr einen Battletech-Roboter, rechts ein Blick auf einen Prospekt



WELCOME TO THE WORLD OF BATTLETECH!

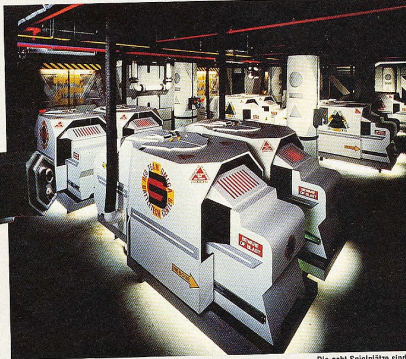
There's nothing like the excitement of a new BattleTech game. You can't be excited by a BattleTech game until you've played it. You can't wait to see the BattleTech game until you've played it. You can't wait to see the BattleTech game until you've played it.

EXPLORE A VIRTUAL WORLD

On the other hand, you can't wait to see the BattleTech game until you've played it. You can't wait to see the BattleTech game until you've played it. You can't wait to see the BattleTech game until you've played it.

LAUNCH INTO ACTION

On the other hand, you can't wait to see the BattleTech game until you've played it. You can't wait to see the BattleTech game until you've played it. You can't wait to see the BattleTech game until you've played it.



So sieht ein voll ausgerüsteter Battletech-Roboter (als Zeichnung) aus

Die acht Spielplätze sind in je vier Gruppen aufgeteilt. Wenn das Cockpit geschlossen ist, bekommt der Spieler nichts mehr von der Umwelt mit.



BATTLETECH

North Pier 435 E. Illinois St. #334 (312) 836-5977



No Guts, No Galaxy!

Nur mit diesem Ausweis erhält Ihr Zutritt zum Spielgelände des Battletech-Centers

Unterhaltung sind zwei Amerikaner einen großen Schritt weitergekommen. Jordan Weissman und Ross Babcock haben vor kurzem ihren zehn Jahre alten Traum verwirklicht, als sie am 1. August 1990 in Chicago das erste "Battletech-Center" eröffneten. Die beiden Rollenspieler, die 1980 mit der Brettrollenspielserie FASA ihre Karriere begannen, wagten den Sprung ins kalte Wasser.

Als Grundlage für das Battletech-Center dient das Battletech-Universum — eine gigantische Rollenspielerreihe von FASA. Für das erste Szenario, das umgesetzt werden sollte, griff man bei der Wahl der Hauptakteure auf "Battlemechs" zurück — waffenstarrende Kampfroboter des Jahres 3028, die Ihr im Spiel kontrolliert.

Wer jetzt denkt, daß das Battletech-Center nur eine etwas aufwendigere Spielhalle ist, der wird schon beim Anblick des Centers von außen eines Besseren belehrt. Man fühlt sich regelrecht in einen Science-fiction-Film versetzt, wenn man das futuristische Outfit der "Station" betrachtet. Viel Metall, viel Technik und jede Menge Kontrollmonitore sorgen für die richtige "Aliens"-Stimmung.

Um gar nicht erst das Gefühl aufkommen zu lassen, irgend etwas "Normales" zu machen, wird man an der Rezeption stillgerecht auf das kommende Spektakel eingestimmt. Man erhält einen kreditkartengroßen persönlichen Ausweis, der für die jetzige und künftige Missionen entsprechende Daten enthält. Bis zum Spielstart kann man nun im "Observation Deck" an zwölf Monitoren verfolgen, wie sich die aktuel-

len Battlemech-Kämpfer schlagen. Außerdem laufen auf anderen Bildschirmen ständig aktuelle Nachrichten, die aus der Battletech-Welt berichten.

Hat die Stunde der Wahrheit geschlagen, werdet Ihr von einem Mitarbeiter des Centers in die "Ready Area" geführt und dort detailliert auf Eure Mission vorbereitet. Neulinge schauen sich zudem ein Video an, in dem exakt gezeigt wird, wie das Spiel grundsätzlich ab-

läuft. Dann sucht man sich einen der verschiedenen Battlemech-Roboter aus und gibt seinen Codenamen ein.

Bis zu acht Spieler nehmen an einem Ausflug in die Battlemech-Welt teil. Meist werden zwei Teams gebildet, die dann gegeneinander antreten. Noch kurz ein paar Taktiken ausgeheckt und schon muß jeder Akteur in seinem Cockpit platznehmen. Wer sitzt, macht die Luke zu und ist somit von der Außenwelt räumlich abgeschnitten. Es existieren nur noch Battlemechs, die in wenigen Sekunden aufeinander losgehen. Der Countdown läuft.

Neulinge haben zunächst große Probleme, sich mit den unzähligen Pedalen und Schaltern zurechtzufinden. Mit den Füßen lenkt ihr das Metallmonstrum nach rechts und links, mit dem Steuerknüppel wird geschossen. Die restlichen Schalter sind eher für Profis gedacht. Vor Euch seht Ihr zudem zwei Bildschirme. Auf dem großen spielt die Action, der kleinere dient zur Eurer Information und Orientierung. Mit einem Mikrofon setzt man sich mit seinen Verbündeten in Verbindung.

Auf dem Hauptmonitor seht

Ihr das Geschehen aus der Sicht Eures Battlemechs. Je nach Szenario kämpft Ihr bei Tag und Nacht, versteckt Euch hinter Felsen und seht feindliche Battlemechs vor Euch fliehen. Die Grafik ist farbenfroh und ordentlich flott. Satte Soundeffekte helfen mit, die Umwelt total zu verdrängen. Schon nach ein paar Minuten fühlt Ihr Euch als Bestandteil der Battletech-Welt um die eigene Existenz kämpfen.

Das ganze Vergnügen ist leider zeitlich begrenzt. Wie lange Ihr spielt, hängt nicht von Eurer Leistung ab. Ob Kanonenfutter oder First-Class-Battlemech — nach zehn hektischen Minuten ist Schluß. Anschließend verläßt man — noch total in Gedanken — die Kampfarena. Außen angelangt, werden auf mehreren Monitoren die Leistungen der acht Battlemechs detailliert aufgelistet. Wer hat wen wie oft getroffen? Wer hat aus Versehen das eigene Team angeschossen? All diese interessanten Details können auf Wunsch auch als Ausdruck zur Heimlektüre mitgeliefert werden.

Die Faszination des Battletech-Centers besteht nicht unbedingt in der sensationellen technischen Ausführung des Spiels. Ein moderner 486er-PC mit genügend Speicher und rasanter Grafikkarte könnte annähernd dasselbe leisten. Das wichtigste Element ist die Vernetzung der acht Cockpits. Fühlt man sich in seinem Sessel schon von der Außenwelt abgeschottet, rauben einem die Kommunikation mit den Kollegen und das gemeinschaftliche Wirken auf dem Schlachtfeld den letzten Bezug zur Realität.

Je besser man sich mit den nicht unkomplizierten Kontrollen zurechtfindet, desto tiefer fühlt man sich im Battletech-Universum verwurzelt. Obwohl das Vergnügen alles andere als billig ist (zehn Minuten kosten je nach Tageszeit zwischen 12 und 16 Mark), sollte sich niemand diesen Spaß entgehen lassen. Man kann nur hoffen, daß sich diese Form von intelligenter Computerverhaltung weiter durchsetzt.

Jordan und Ross denken schon jetzt weiter. Die nächste Vision der beiden ist eine Spielumgebung, in der man

So sieht die Ready-Area des Battletech-Centers aus: Die Umgebung ist futuristisch.



Dieses Foto stammt aus einem Battletech-Prospekt: Hologramme bietet dieser Simulator leider noch nicht.



In Vino Veritas

WINZER

Schaffen Sie neue Weinsorten!
Prüfen Sie die Auslese!
Sabotieren Sie Ihre Gegner!
Bauen Sie Ihr Imperium auf!
Für Kenner nur vom Feinsten!



AMIGA

ATARI

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bonico
Spielen? Möchten Sie Tipps zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 061 07/62067

PC

C 64



das sichere Cockpit verläßt und tatsächlich in der Gegend herumfliegt — ausgestattet mit

einer Art Helm, der einem eine künstliche Welt vorgaukelt. Wir dürfen gespannt sein. *mg*

Der Sound

Das Musiksystem bietet drei unterschiedliche Soundgeneratoren. Gesampelter Digi-Sound wird ebenso geboten wie synthetischer FM-Sound. Im Cockpit befinden sich vier Lautsprecher, die rund um den Spieler angebracht sind. Zusätzlich donnert ein Subwoofer, der in Eurem Sitz verankert ist. Die Soundeffekte sind somit exakt dort zu hören, wo sie sich abspielen. Man kann sich gut vorstellen, daß die Atmosphäre durch die ständige Musikberieselung blendend überkommt.

Die Grafik

Die beiden Bildschirme in den Cockpits werden von zwei unterschiedlichen Computersystemen bedient. Für den Hauptmonitor, auf dem die eigentliche Action abläuft, leisten eigens entwickelte Computer die Arbeit. Die Hardware ist so konstruiert, daß 19.000 vordefinierte Objekte im Speicher abgelegt werden können. Die Grafik wird nicht, wie bei den meisten anderen Simulationen, mittels 3-D-Vektor-Grafik erzeugt, sondern ist Sprite-orientiert. Ein 3-D-Chip sorgt für stufenloses Verkleinern und Vergrößern der Figuren und Gegenstände. Um das Radar und sonstige Informationen auf den zweiten, kleineren Bildschirm zu bekommen, hat man auf einen Amiga 500 zurückgegriffen.

Hauptbildschirm

Auflösung: 320 x 200 Pixel

Farbpalette: 16 Millionen

davon gleichzeitig auf dem Bildschirm: 64000

Speicherkapazität: 35,5 MByte RAM

erweiterbar auf: 130,5 MByte RAM

Hilfsbildschirm

Auflösung: 320 x 200 Pixel

Farbpalette: 4096

davon gleichzeitig auf dem Bildschirm: 16



Ein Blick in das Cockpit: Die beiden Monitore sind von unzähligen Schaltern und Hebeln umgeben. Auf dem großen Bildschirm spielt sich die Action ab, der kleine versorgt Euch mit wichtigen Informationen.

Das Cockpit

In jedem Cockpit findet Ihr eine Flut von Schaltern, Lampchen und anderen Steuerelementen. Die meisten davon braucht Otto-Normal-Spieler jedoch nicht. Nur Profis schöpfen des ganze Instrumentarium aus. Im einzelnen stehen zur Verfügung:

- 1 Acht-Wege-Joystick mit drei Feuerknöpfen
- 1 analoges Gaspedal
- 2 analoge Fußpedale
- 60 Schalter
- 1 16-Tasten-Keyboard
- 1 LCD-Display
- 128 LED-Zahlendisplays

Das Battletech-Universum wurde im wesentlichen von zwei Personen ausgetüftelt. Ross Babcock und Jordan Weisman sind die cleveren Jungs, die vor langer Zeit eine Vision hatten, die sie mit dem weltweit einzigen Battletech-Center in Chicago nach jahrelangen Entwicklungsarbeiten endlich umsetzen konnten. POWER PLAY hat Jordan am Rande der Consumer Electronics Show besucht und ihm ein paar Fragen gestellt.

POWER PLAY: Jordan, wie bist Du eigentlich auf die Idee für so ein ungewöhnliches Vergnügungscenter gekommen?

JORDAN: Vor etlichen Jahren habe ich Ross Babcock, meinen heutigen Partner, auf einer Marine-Universität kennengelernt. Dort wurden Ingenieure, Piloten und Marineoffiziere ausgebildet. Eines Tages stolperten wir über einen (Schiffs-)Brückensimulator.

Interview mit dem Battletech-Erfinder



Das Ding war zwar sehr eindrucksvoll, kostete aber die Kleinigkeit von zirka 50 Millionen Dollar.

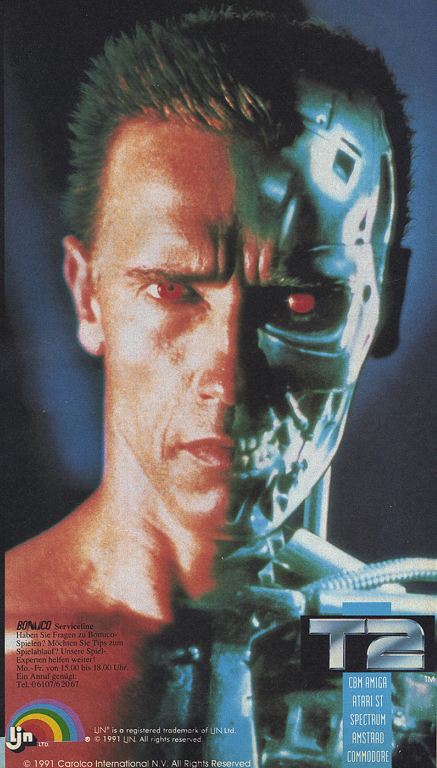
Russ und ich sind schon immer große Rollenspielfans gewesen und hatten auch selber einige Brettrollenspiele entwickelt. Wir dachten, daß so ein Simulator die optimale Plattform wäre, um die Bewegungsfreiheit und Kreativität eines Rollenspielers umzusetzen. Brettrollenspiele sind u.a. deshalb noch kein Massenthema, weil man zu lange braucht, um die Regeln zu beherrschen und ohne Mitspieler nichts vorwärtsgeht. In unseren Augen war so ein Simulator geradezu dafür geschaffen, die Öffentlichkeit mehr und mehr in den Bann von Rollenspielen zu ziehen.

Die Leute sind heutzutage so sehr an Fernsehen und Ki-

Rollenspiel-Freak und Battletech-Macher Jordan Weisman stehen neben einem Cockpit

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

TM



BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/62067



BONICO

In Südpark 12
4912 Kelsterbach

Schriftliche Anfragen
nur gegen Rückporto



Ljn® is a registered trademark of Ljn Ltd.
© 1991 Ljn. All rights reserved.

© 1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved

T2

IBM AMIGA
ATARI ST
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE

Das jetzige Battletech-Center spiegelt praktisch nur das Kampfelement eines Rollenspiels wider. Später wollen wir das Battletech-Center in "Virtual Worlds"-Center umbenennen (so heißt übrigens auch unsere neue Firma), um wirklich jedes Szenario umsetzen zu können.

POWER-PLAY: Habt Ihr nicht Angst, daß Euch Giganten wie Walt Disney mit ihren Disneyworlds die Kunden wegschnappen?

JORDAN: Eigentlich nicht. Disneyworld spricht eine andere Personengruppe an. Dort kann man in allen Attraktionen und Vorstellungen meist nur zuschauen, nicht selber agieren. Wir wollen, daß die Leute selbst handeln, selber den Fortgang des Abenteuers steuern. Bei Disney ist fast alles passiv, bei uns aktiv.

POWER-PLAY: Habt Ihr denn jemals daran gedacht, Eure erfolgreichen Brettrollenspiele traditionell auf "normale" Computer umzusetzen?

JORDAN: Einige unserer Produkte wurden bereits programmiert. So haben Activision und Infocom das "Battletech"-Szenario adaptiert, "Shadowrun" kommt über Datacube und an den "Renegade Legion"-Spielen bastelt geradeSSI. Wir wollten selber keine traditionellen Computerrollenspiele machen. Unser Ziel ist es, innovative Ideen umzusetzen, Pionierarbeit zu leisten.

POWER-PLAY: In den USA herrscht zur Zeit die Nintendo-Manie. Ist das gut oder schlecht für Euch?

JORDAN: Wir sind ganz froh darüber. Nintendo bringt elektronische Unterhaltung in die Kinder- und Wohnzimmer. Wenn jemand mal diesen ersten Schritt vollzogen hat, dann ist er auch reif für unsere

Art von "Entertainment". Es weckt den Appetit der Leute auf mehr und Besseres.

In meinen Augen gibt es einen gewaltigen Unterschied zwischen all den Atari-, Sega- und Nintendo-Spielen und unserem Battletech-Center. Daheim spielt man vorwiegend mit dem Computer, das Ganze ist eindimensional. Wir nutzen den Computer nur als Medium, um die Unterhaltung zu vermitteln. Sooft Du auch hier mit Deinem Battletech antrittst, kein Spiel wird dem vorherigen gleichen, da Du immer gegen einen "menschlichen Gegner" kämpfst — da wiederholt sich nichts.

Du kannst unsere Art der Unterhaltung ganz gut mit einem Telefon vergleichen. Das Telefon an sich ist langweilig. Sitzt aber jemand am anderen Ende der Leitung, kann die Sache teuflichen Spaß machen.

POWER-PLAY: Wenn Du gerade mal nicht am Battletech-Center fällst, was machst Du in Deiner Freizeit, sofern Du welche hast?

JORDAN: Natürlich spiele ich ab und zu mal am Computer und setze mich mit Freunden an ein Brettrollenspiel. Die meiste Zeit verbringe ich allerdings damit, mein "Papier-Universum" weiterzuentwickeln. Ich genieße es auf jeden Fall sehr, in der Unterhaltungsindustrie zu arbeiten.

POWER-PLAY: Bist Du eigentlich der beste Battletech-Spieler?

JORDAN: Nein, weiß Gott nicht. Es gibt viele Kunden, die viel länger gespielt haben als ich.

Aber das ist ganz gut so. Bei FASA haben wir nämlich einen Grundsatz: Jedes Spiel, bei dem ich regelmäßig verliere, wird bestimmt ein großer Hit.

Das Interview mit Jordan Weisman führten Martin Galsch und Michael Hengst.



Die Battletech-Erfinder: Links flankiert Ross Babcock, rechts posiert Jordan Weisman

Joysoft

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

ACHTUNG!

Wir führen über 1100 Musikvideos und ca. 400 Splitts. Steht alles in unserer kostenlosen Videopreisliste. Interessiert? - Anruf genügt!

Amiga	AMI	AST
Battle Isle "F"	69.90	—
Booly	69.90	—
Charly	39.90	—
Cardinal of the Kremlin	64.90	—
Death Knights of Kryn	69.90	—
Die Kathedrale "F"	94.90	—
Eye of the Beholder "F"	79.90	—
F 15 Strike Eagle II	84.90	84.90
Flight of the Intruder	69.90	69.90
Gern Crazy	64.90	64.90
Lib & Death	64.90	64.90
Megamania	77.90	94.90
Monster Business	64.90	64.90
R-Type II	64.90	64.90
Return of Medusa	69.90	69.90
Sim Earth "F"	99.00	—
Swamp	64.90	—
Thunderhawk	64.90	64.90
Winzer "F"	74.90	74.90

SPIDERMAN

Mega Drive (dtisch) ... 119.00

Streets of Range

Mega Drive (dtisch) ... 109.00

Alien Storm

Mega Drive (dtisch) ... 109.00

Super League Manager

Amiga ... 74.90

Wreckers **

Amiga ... 74.90

MS-DOS	
Bandit Kings of China **	94.90
Bane of the Cosmic Forge	79.90
Bill & Teds *	79.90
Das Glöckchen	49.90
Death Knights of Kryn	74.90
Demoniac	84.90
Eye of the Beholder	74.90
F 14 Tomcat *	84.90
Galleons of Glory	77.90
Gunship 2000 "F"	94.90
Medieval Lords *	79.90
Medieval II *	77.90
Noburne	84.90
North & South	29.90
Rock 'n Roll *	54.90
White Sharks	79.90
Wing Commander: Sateen *	39.90
Wing Commander 2 *	89.90
Wing C. Scenario 1 *	39.90

Amour Alley *

PC ... 73.90

Sands of Fire *

PC ... 73.90

LYNX	
A.P.B.	68.00
Checked-out Flag	59.00
Turbo Sub	59.00
Wardens	59.00
GAMEBOY	
Castellan	59.90
Rescue of Pr. Biobette	64.90
R-Type	59.90
GAME GEAR	299.00
Dragon Crystal	64.90
Mickey Mouse	74.90
Shredder	74.90
Super Monaco GP	54.90
Wonderboy I	54.90
MEGA DRIVE	
688 Submarine Attack *	129.00
Blockout	69.00
Sonic the Hedgehog	109.00

Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele + ...)	299.00
Lynx Grundgerät ohne Netzteil	198.00
Kit Case / Tasche für Lynx	34.90
Game Gear (deutsche Version) incl. Columns	299.00
Mega Drive (deutsche Version)	399.00

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE
Düren Str. 594, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41
Gottsweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1
Pempelfort Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Inter- und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Sendungen 11 plakatenähnliche Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. (* = deutsche Anfertigung)
8: DM Versandkostenbeitrag, 1: DM für Verluste, 4: DM Versandkosten ab 80: DM Rechnungswert, ab 140: DM Versandkosten

Deutschlands leistungsfähigen
BLITZ-VERSAND
erreichen Sie unter der
SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme, Ekspost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Das jetzige Battletech-Center spiegelt praktisch nur das Kampfelement eines Rollenspiels wider. Später wollen wir das Battletech-Center in "Virtual Worlds"-Center umbenennen (so heißt übrigens auch unsere neue Firma), um wirklich jedes Szenario umsetzen zu können.

POWER-PLAY: Habt Ihr nicht Angst, daß Euch Giganten wie Walt Disney mit ihren Disneyworlds die Kunden wegknappen?

JORDAN: Eigentlich nicht. Disneyworld spricht eine andere Personengruppe an. Dort kann man in all den Attraktionen und Vorstellungen meist nur zuschauen, nicht selber agieren. Wir wollen, daß die Leute selbst handeln, selber den Fortgang des Abenteuers steuern. Bei Disney ist fast alles passiv, bei uns aktiv.

POWER-PLAY: Habt Ihr denn jemals daran gedacht, Eure erfolgreichen Brettrollenspiele traditionell auf "normaler" Computer umzusetzen?

JORDAN: Einige unserer Produkte wurden bereits nachprogrammiert. So haben Activision und Infocom das "Battletech"-Szenario adaptiert. "Shadowrun" kommt über Da-tea und an den "Renegade Legion"-Spielen bastelt geradeSSI. Wir wollten selber keine traditionellen Computerrollenspiele machen. Unser Ziel ist es, innovative Ideen umzusetzen, Pionierarbeit zu leisten.

POWER-PLAY: In den USA herrscht zur Zeit die Nintendo-Manie. Ist das gut oder schlecht für Euch?

JORDAN: Wir sind ganz froh darüber. Nintendo bringt elektronische Unterhaltung in die Kinder- und Wohnzimmer. Wenn jemand mal diesen ersten Schritt vollzogen hat, dann ist er auch reif für unsere

Art von "Entertainment". Es weckt den Appetit der Leute auf mehr und Besseres.

In meinen Augen gibt es einen gewaltigen Unterschied zwischen all den Atari-, Sega- und Nintendo-Spielen und unserem Battletech-Center. Daheim spielt man vorwiegend mit dem Computer, das Ganze ist eindimensional. Wir nutzen den Computer nur als Medium, um die Unterhaltung zu vermitteln. Sooft Du auch hier mit Deinem Battletech antrittst, kein Spiel wird dem vorherigen gleichen, da Du immer gegen einen "menschlichen Gegner" kämpfst — da wiederholt sich nichts.

Du kannst unsere Art der Unterhaltung ganz gut mit einem Telefon vergleichen. Das Telefon an sich ist langweilig. Sitzt aber jemand am anderen Ende der Leitung, kann die Sache teuflichen Spaß machen.

POWER-PLAY: Wenn Du gerade mal nicht am Battletech-Center feilst, was machst Du in Deiner Freizeit, sofern Du welche hast?

JORDAN: Natürlich spiele ich ab und zu mal am Computer und setze mich mit Freunden an ein Brettrollenspiel. Die meiste Zeit bringe ich allerdings damit, mein "Papier-Universum" weiterzuentwickeln. Ich genieße es auf jeden Fall sehr, in der Unterhaltungsindustrie zu arbeiten.

POWER-PLAY: Bist Du eigentlich der beste Battletech-Spieler?

JORDAN: Nein, weiß Gott nicht. Es gibt viele Kunden, die viel länger gespielt haben als ich.

Aber das ist ganz gut so. Bei FASA haben wir nämlich einen Grundsatz: Jedes Spiel, bei dem ich regelmäßig verliere, wird bestimmt ein großer Hit.

Dies Interview mit Jordan Weisman Nightline Martin Garsch und Michael Hengst.



Die Battletech-Erfinder: Links flankiert Ross Babcock, rechts posiert Jordan Weisman

Joysoft

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Sell über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus
* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten S

ACHTUNG!
Wir führen über 1100 Musikvideos und ca. 400 Spieltitel. Steht alles in un-
kostenlosen Videopreisliste. Interessiert? - Anruf genügt!

	AMI	AST
Amiga	69,90	—
Battle Isle 77	69,90	—
Battle 77	69,90	—
Cherry	39,90	—
Cardinal of the Kerm	64,90	—
Death Knights of Krynn	69,90	—
Die Riddelsche 77	64,90	—
Eyes of the Beholder 77	79,90	—
F-15 Strike Eagle II	84,90	84,90
Fight of the Jander	69,90	—
Gems Crazy	64,90	—
Life & Death	64,90	84,90
Megamania	77,90	84,90
Master Business	64,90	84,90
R-Type II	64,90	84,90
Return of Medusa	69,90	69,90
Sam Earth 77	69,90	—
Serp	64,90	64,90
Thunderbolt	64,90	64,90
Winger 77	74,90	74,90

SPIDERMAN

Mega Drive (dtisch) ... 119,-

Streets of Range

Mega Drive (dtisch) ... 109,-

Alien Storm

Mega Drive (dtisch) ... 109,-

Super League Manager

Amiga ... 74,90

Wreckers **

Amiga ... 74,90

LYNX	68,00
A.P.B.	59,00
Checkered Flag	59,00
Turbo Sub	59,00
Wardens	59,00
GAMEROY	59,00
Casual	59,00
Rescue of Pt. Lobello	64,90
R-Type	59,00
GAME GEAR	299,00
Dragon Crystal	64,90
Mystery Mouse	74,90
Shindig	74,90
Super Monaco GP	54,90
Wonderboy II	54,90
MEGA DRIVE	129,00
686 Superman Attack	129,00
Blockout	68,00
Sonic the Hedgehog	109,00

Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele ...)	269,00
Lynx Grundgerät ohne Tastatur	199,00
Ki Case (Kassette für Lynx)	34,90
Game Gear (deutsche Version) mit Columns	299,00
Mega Drive (deutsche Version)	309,00

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE

Düsseldorfer Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41

Gottswieg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1

Nachstrasse 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 28

Bonn

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 28

Düsseldorf 1

Pempforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

in den Preislisten sind enthalten.

Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel sind

beim Kauf nach dem Kauf zu bestellen, werden jedoch

Kostenpunkt (*) = (Beispiel: 100,- €)

8. Die Versandkosten sind: 10,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

ab 100,- € (in der Regel) und 10,- € (in der Regel)

Spricht man in der Computerspieleszene von ausgefeilten Kompositionen, kräftigen Soundeffekten und messerscharfer technischer Präzision, fällt garantiert sein Name. Auf dem C 64 machte er sich einen Namen als "Soundhexer", als er das 5-Minuten-Superstück "Shades" veröffentlichte — und das in läppischen 12 KByte.



Factor
25

NEUES VOM Hexer

Auf dem Amiga folgten Tracks wie "Turrican", "Masterblazer" und die Titelmusik zu "Rock'n'Roll". Jetzt geht er ins Studio und nimmt seine besten Stücke neu auf, volldigital und mit neuem Equipment (die Tracks basieren also nicht auf den alten Amiga-Sounds) — Chris Hülsbeck veröffentlicht seine erste CD.

Die CD wird ab nächsten Monat exklusiv von Factor 5 vertrieben (anzutreffen auch auf der Amiga-Messe in Köln). Wir bieten Euch an, jetzt schon an den begehrten Silberling zu kommen. "Hülsbeck Vol.1 — Shades", die es in keinem Laden zu kaufen gibt, kostet 24,95 Mark plus Nachnahme und Versandkosten.

Und wie kommt Ihr an das gute Stück? Feuchtet Euren Zeigefinger an und blättert auf die Seite 118. Dort trennt Ihr vorsichtig die Bestellkarte heraus und füllt sie aus. Und was ist drauf? Lassen wir den Meister zu Wort kommen:

„Shades Originalgetreue Umsetzung meines C-64-Debutstücks. Klangvolumenmäßig ordentlich aufgepöppt.

Masterblazer (jazz o' matic) Man beachte die ausgefeilten Streicherarrangements.

Theme from R-Type Muß man hier noch Worte verlieren? Ein Klassiker!

Tower of Babel (Haleluja-Mix) Mein musikalischer Beitrag zu einem Leinwandklassiker (der allerdings erst gedreht werden mußte).

Heavens Gate (Lazerdub) Dieses Stück wurde für Laser-Lightshows konzipiert.

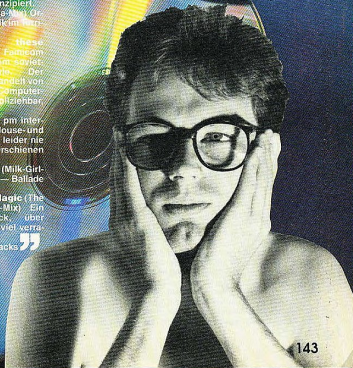
Warzone (D.Cola-Mix) Orchesterale Filmmusik im Nigerian-Still.

Addicted to these Games (Super Famedm Mix) Abgefahren; im soviets-arabian-reggae-Style. Der Rap und Gesang handelt von der Sucht nach Computerspielen — nachvollziehbar, oder?

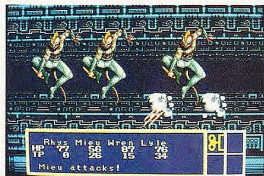
Nightmoves (4 pm internal) Megamix der House- und Techno-Tracks, die leider nie in einem Spiel erschienen sind.

Pour Danielle (Milk-Girl-Mix) Herzschermerz — Ballade à la Clayderman.

The Power of Magic (The Magic of Power-Mix) Ein Überraschungstrack, über den noch nicht zuviel verraten wird... plus zwei Bonustracks.“



Dreifachhochzeit



Eine Monstergruppe stellt sich in den Weg

Phantasy Star III

Hochzeiten sind auch nicht mehr so friedlich wie früher: In einem fernen Sternensystem will der holde Prinz Rhys seine Liebste ehelichen. Die Feierlichkeiten werden empfindlich gestört. Ein Drache taucht auf und mopsd die liebliche Maid. Rhys ist sauer und macht sich auf die Socken, um dem Drachen die Braut zu entreißen.

Soweit der Start zum dritten Teil der "Phantasy Star"-Rollenspielsreihe aus dem Hause Sega. Ihr steuert nun Rhys auf seiner Suche nach der Braut. Unterwegs müssen vier Kumpane gefunden, Monster verprügelt und Gegenstände gekauft werden. Tips und Hinweise bekommt Ihr durch Unterhaltung mit Einwohnern der Städte. Am bewährten Grundprinzip hat sich nur wenig geändert. Städte, Dungeons und die Oberfläche der Planeten, auf denen Ihr Euch herumtreibt, werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Kommt es zum Kampf mit einer Monster-schar, wird auf 3-D-Sicht umgeblendet. Per Menü und einem neuen Icon-System kann Magie (heißt hier Technik) eingesetzt oder per Waffengewalt draufgehauen werden. Mit dem erbeuteten Geld können sich die Charaktere in den Städten eine bessere Ausrüstung kaufen. Durchs Sammeln von Erfahrungspunkten werden die Figuren kräftiger, hauen besser zu, und die Wirkung der Zaubersprüche steigt an.

Der Clou bei Phantasy Star III: Die Rettungssaktion ist erst der Auftakt zum eigentlichen

Spiel. Der Untertitel des Moduls "Generation of Doom" deutet es schon an: Ihr übernehmt nicht nur das Kommando über Rhys, sondern auch über eventuelle Nachkommen. Habt Ihr in der Rolle von Rhys die Liebste wiedergefunden,



Die Dungeons sind ebenfalls von oben zu sehen



Dieser Laden verkauft neue Waffen für Eure Gefährten

könnt Ihr Euch für eine von zwei Mädels entscheiden — entweder Ihr ehelicht die verlorene Braut oder eine Eurer Kampfgefährtinnen. Je nachdem, wie Ihr Euch entscheidet, verläuft das Spiel in anderen Bahnen. Denn nun steuert Ihr nicht mehr Rhys, sondern seinen jeweiligen Sohn, den er mit der Auserwählten hat, in ein neues Abenteuer. Sohnmännchen startet zwar wieder mit dem niedrigsten Erfahrungs-

Sellen wurde die Erwartungshaltung eines Mega-Drive-Moduls von Sega so effektiv geschürt. Leider weichen die hohen Erwartungen bei "Generations of Doom" ziemlich schnell einer grimmigen Enttäschung. Phantasy Star III ist zwar mit fast allen Elementen gespickt, die auch den ersten beiden Teilen zum Spielerumh verfallen, aber einige unschöne Schnitzer dämpfen den Spielspaß. Da ist zum einen die wohl gut gemeinte Kampfsteuerung via Icons. Das Gefummel mit den unglücklich sortierten Symbolen an der größeren Monstergruppen zu einer unnötigen Strapaze aus. Auf Dauer gewöhnt man sich zwar daran, aber weniger (beispielsweise das alte System aus Phantasy Star II) wäre sicher spielerfreundlicher gewesen. Zum anderen ist ein nicht unerheblicher technischer Rückschritt zu bemängeln: Der Schriftsatz für die Bildschirmiterstützung ist eine Beleidigung fürs Auge und die "sogenannten" Dungeons entpuppen sich als relativ simple Mini-Etagen. Das angeschlagene Spielvergnügen



wird aber durch die erfischende und abwechslungsreiche Generationsidee wieder ordentlich aufgepeppt. Wer sich die Mühe macht, alle verschiedenen Lösungswege abzuklappen, sitzt mehrere Wochen vor dem Bildschirm. Die Motivation dafür ist, trotz der oben genannten Kleinigkeiten, reichlich vorhanden: bekommt man doch sieben Rollenspiele und vier mögliche Schlussequenzen geboten (Rhys Abenteuer, die Reisen der beiden Söhne plus die Missionen der vier Enkel). Nachteil dabei: Ihr müßt das Modul im Prinzip zweimal beginnen, da nur zwei verschiedene Spielstände gespeichert werden können. Wer also bei Phantasy Star III den Vorschußlorbeer-Bonus, die hohe Erwartungshaltung, und einige kleine Mängel abzieht, bekommt ein anspruchsvolles und lange an den Monitor fesselndes Rollenspiel für sein Mega Drive. Nur schade, daß sich Sega diesmal nicht entschließen konnte, beim Modulpreis von rund 160 Mark das Hilfsbüchlein wieder der Pakung beizulegen.



Die Planetenoberfläche wird aus der Vogelperspektive gezeigt



Die Charakterübersicht über Eure Party wird eingeblendet

Level, aber er erhält die Ausrüstung und das Bargeld, das Rhys zuletzt mit sich herum-schleppte. Außerdem bleiben zwei Mitglieder aus der ersten Gruppe, mitsamt Ausrüstung

und erreichter Erfahrungsstufe, erhalten. Hat die zweite Generation ihr Abenteuer erledigt (beispielsweise die Ursache einer Roboterinvasion aufzuklären), kann Rhys Sohn zwischen zwei potentiellen Ehepartnern wählen. Wieder verzweigt sich der Handlungs-faden — abhängig von Eurer Entscheidung.

Im letzten Teil des Abenteuers führt Ihr eines von Rhys Enkelkindern in die Schlacht gegen diese Monsterhorden. Insgesamt beschert Euch der Generationswechsel Besuche auf sieben verschiedenen Planeten, einen Satelliten im Weltall und einen Unterwasserpalast.

Alle Bildschirmtexte sind übrigens, wie auch das Handbuch, in Englisch. Ein Hilfsbüchlein wie beim zweiten Teil liegt dem Modul nicht mehr bei und muß separat gekauft werden. Zwei Spielstände können dank der eingebauten Batterie gespeichert werden. Testmuster von CWM und Dynatex. mh

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirkel-Preis: 170 Mark

MEGA DRIVE

76%

Gratik: 70%

Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel



Amiga Magazin hat für große Computer-Probleme einfache Lösungen.

Amiga Magazin hat für Spielernaturen und solche die es werden wollen den großen Extrateil Amiga Play.

Amiga Play prüft Spiele auf Herz und Nieren - für besonders schwere Fälle gibt es die Tips&Tricks.

Amiga Magazin hat für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis aktuelles Know how über Grafik und Animation.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1308, 8013 Haar widerrufen.

test Heft

Das Amiga Magazin Abonnement können Sie auch telefonisch unter 089 - 4613 - 369 bestellen.



Lernen Sie jetzt das Abo inklusive Testheft und allen Vorteilen kennen:

Sie zahlen für 12 Ausgaben nur 79,-DM

die Lieferung ist kostenlos per Post frei Haus,

Sie können Amiga Magazin viertel-, halb- und ganzjährig abonnieren und jederzeit wieder kündigen,

die Testausgabe zum Kennenlernen ist kostenlos und gehört Ihnen, auch wenn Sie Amiga Magazin nicht abonnieren möchten.

BESTELLCOUPON

Senden Sie mir bitte eine kostenlose Ausgabe Amiga Magazin zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine schriftliche Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabpreis von 79,-DM (Auslandspreis zzgl. Porto). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

P.L.Z., Wohnort

Ich bestelle das Abonnement: vierteljährlich (19,75DM) halbjährlich (39,50DM) jährlich (79,-DM)

Geldinstitut

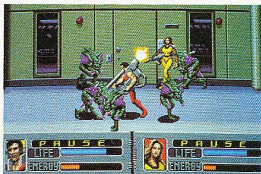
Kontonummer, BLZ

Datum, 1 Unterschrift
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1308, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abmeldung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift
Ich erlaube Ihnen hiermit mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)
Telefon (Stromuhr)

04/AC 10 10
AMIGA

Stürmisches Treiben



"Seid nett zueinander" waren seine letzten Worte... (Mega Drive)

Alien Storm

Die Aliens sind da: Ein Raumschiff mit glibbigen Mutanten der Kategorie "Allesfresser" landet auf der Erde. Nicht nur ängstliche ältere Damen fühlen sich von den tentakeligen, schleimigen Gruselmonstern mit dem ungezügelten Appetit belästigt. Um den "Alien Storm" loszuwerden, ruft man keinesfalls den Kamerajäger, sondern die flotten Typen vom Alien-Abserverservice. Die Eingreiftruppe rückt wahlweise mit Held, Helden oder Roboter an. Jede Spielfigur hat andere Angriffstechniken auf Lager; einen Freund und ein zusätzliches Joypad vorausgesetzt, könnt ihr auch

zu zweit gleichzeitig spielen. Der Ablauf erinnert an muntere Zweikampfspiele wie "Golden Axe", freilich mit diversen Science-fiction-Elementen versetzt. Je nach gedrücktem Feuerknopf löst Euer Alter Ego eine Smart Bombe aus, fetzt mit einem Sprint von links nach rechts oder setzt Brachialgewalt ein. Durch unterschiedliche Joypad-Bewegungskombinationen kommt ein ansehnliches Repertoire an Alien-Prüfertechniken heraus. Ein Schuß mit dem Laserblaster (verbraucht kostbare Energie) ist besonders wirksam; in solider Handarbeit darf man dem ungebeten Besuchen auch den

Alien Storm sieht spitze aus, läßt spielerisch jedoch schnell Mängel erkennen: Im Gegensatz zum Vorläufer "Golden Axe" fällt das Monstergeheule mit streng genommen nur zwei Schlagvarianten taktisch ärmlich aus. Man prügelt sich stüpe voran. Daß die Helden selbständig auf verschiedene Waffen



zurückgreifen, ist zwar witzig, ändert jedoch nicht viel an der spielerischen Monotonie. Außerdem hat man Alien Storm selbst als Prügelanführer erschreckend schnell durch. Ausgesprochen angenehm fällt der Zwei-Spieler-Modus auf, wegen dem das Modul bei mir noch als "Gut!" durchgeht.

Sprotz, Wumm, Splitter, Knall: Gar deftig geht's zu beim munteren Alien-Zerkampfstücken. Die mit gekonnter Gruselgrafik aufgemotzten Bildschirmkämpfe sind nicht gerade ein Fall für übersensible Naturen; an Action herrscht bei der gut spielbaren Automatenumsetzung aber wahrlich kein Mangel. Die Freude hält nicht allzu lange



vor, denn wer sich zum Schwierigkeitsgrad "Easy" verführen läßt, hat das Modul schnell durchgespielt. Schade ob dieses Schnitzers, denn bei Alien Storm geht vor allem zu zweit ganz schön die Post ab. Wer Spiele im Stil von Golden Axe schätzt und sich am Horrormovie erfreuen kann, bekommt zünftigen Actionstoff geboten.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkel-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

73%

Grafik: 78%

Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

Gewehrkolben auf den Saugnapf knallen.

Für Auflockerung in den acht Levels sorgen 3-D-Ballersequenzen im Stil der "Operation Sowieso"-Spiele. Die Aliens

haben bestimmte Gebäude besetzt und tauchen plötzlich hinter Fernsehern oder Supermarktgarealen auf. Durch Steuern eines Fadenkreuzes müßt ihr die Burschen schleunigst



Harsches Begrüßungskommando für ungebetene Besucher (Mega Drive)



Der Flammenblaster ist gut in Schuß (Mega Drive)

abfackeln. Außerdem kann man die Inneneinrichtung zer-deppern.

Ist das letzte "Continue" verbraucht, wird Eure Leistung unter Berücksichtigung des gewählten Schwierigkeitsgrades beurteilt. Außerdem bietet das Modul ein Duellmodul, bei dem ihr gegen immer stärkere Aliens antretet. Besonders spaßig gestaltet sich diese Zugabe, wenn man zu zweit vom Mega Drive sitzt.

Testmuster von Galaxy. hi

CONQUESTADOR

ZEIT: 1800

ORT: Planet Paradise, Orion Sektor

PERIODE: Zeitalter der Expansion

SITUATION: Forschungsschiffe
entdecken neue Kontinente

Ihre Aufgabe:

Als Befehlshaber über mehrere Conquistadoren müssen Sie Schiffsflotten zur Entdeckung, Erforschung und Kolonisation ausrüsten und damit die neue Welt erobern.

Setzen Sie die Segel und machen Sie sich auf den Weg zu neuen Ufern. Ihre Gouverneure starten gewagte Erkundungsmissionen und kolonisieren fruchtbares Land. Sie bauen Städte und legen Häfen an. Ihre Generäle verteidigen die neu erworbenen Gebiete gegenüber Aggressoren oder planen selber einen siegreichen Eroberungsfeldzug. Ihre Admiräle transportieren schwere Goldladungen zurück in die Heimat oder eskortieren Truppentransporter auf dem Weg zu den Kolonien.

Schicken Sie Ihre Kriegsschiffe auf lohnende Kaperfahrten und bringen Sie fette Beute mit nach Hause. Beweisen Sie in aufregenden Land- und Seeschlachten Ihr taktisches Geschick. Werden Sie Vizekönig, erobern Sie die Welt und Sie werden in die Geschichte von Paradise eingehen. In diesem außergewöhnlichen Strategiespiel stehen Ihnen alle Wege offen...



ERHÄLTICH FÜR: Commodore 64/128 ★ Atari ST (Mono + Multi Colour)
Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)

Einige Features:

- ★ Topgrafik ★ 1 bis 4 Spieler ★ einfache Bedienung ★ komplett in Deutsch ★ starke Computergegner
- ★ Highscore Tabelle (Hall of Fame) ★ individuell einstellbare Schwierigkeitsgrade ★ zwei verschiedene Landkampfsysteme ★ ausgeklügeltes Wirtschaftssystem ★ exzellent simulierte Seeegefechte ★

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



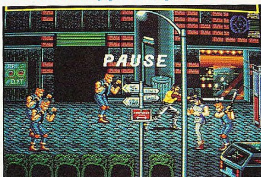
Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 7 4 1 1 2.

AmSt	PC	AmSt	PC
Armour Alley	75,95	Martian Dreams	55,95
Atorino	a. A.	Mege Lo Marie *	a. A.
Battle Kings *	83,95	Megatrueller 1 *	64,95
Battle Command	64,95	Merchant Colony *	73,95
Battle Isle *	66,95	Metal Masters	61,95
Big Business	58,95	Midwinter 2 *	70,95
Bombastix-Xenon 2	51,95	MIG 29 Fokur	80,95
Brat	53,95	N. A. M.	70,95
Buck Rogers dt. *	86,95	On the Road	64,95
Cadaver	83,95	Orion dt.	67,95
Cadaver-The Pay Off	38,95	Railroad Tycoon *	72,95
Castles		Red Baron engl.	80,95
Chemicals of the Raj	60,95	Red Baron dt.	80,95
Chips Challenge *	57,95	Return of Medusa *	64,95
Chuck Yeap. AFT 2.0	64,95	Revelation	48,95
Chuck Yeap. Air Combat	77,95	Secret of Monkey Island	73,95
Command N. G.	77,95	Shadow Dancer *	55,95
Crystals of Arborea	60,95	SHIRIK	57,95
Cybertron III *	57,95	Six City/Popolous	70,95
Dave Boot *	73,95	Sin Earth	68,95
Elle Plus	83,95	Soccorers	70,95
Elkura Mistr. of the Dark	70,95	Spirit of Adventure	64,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	Super Monkeys G. P.	60,95
F-15 II Scenario Disk	40,95	Team Suzuki	57,95
Gemphie Khan *	83,95	Tekel	62,95
Go	60,95	Tradere *	a. A.
Go2	83,95	Transworld	64,95
Golden Axe	65,95	Turricion II	60,95
Great Courts 2	66,95	TV Sports Basketball	23,95
Gunship 2050 *	42,95	UMS II	70,95
Hard Drive 2	64,95	Warlocks *	60,95
Heart of China	81,95	Wing C-Secret Miss. 2	35,95
Hibernet Dices	83,95	Winner	64,95
Invaded	54,95	Wonderland	73,95
Jedlighter II	87,95	3D-Construct. Kit ST 90.95-PC/Am 116,95	
Joe Montana Football	81,95		
Lernhilfe	55,95		
Links	90,95		
Links Kurs Disk 1-3 je	38,95		
Logical	55,95		
Loopi	81,95		
Manchester United FC	64,95		

Versand per Post: Nachnahme IMM 7/90.

Alle aus den Lieferprogrammen von Bonico, Rainbow und United Software. Gratzschneidmüller-Drucktechnik, Göttingen, 10. 5860 Iserlohn, Telefon 05274/74112.

Straßen in Flammen



Wer zu zweit antritt, muß mit doppelt so vielen Gegnern rechnen.

Streets of Rage

Wer bei "Alien Storm" im bewährten Metzelerfahren bereits alle Aliens vom Bildschirm gefegt hat, dem serviert Segas aktueller Prügelspiel neue Gegner. Sieben happige Levels haben die Sega-Programmierer dem Modul "Streets of Rage" spendiert. Ähnlich wie beim Super-Famicom-Titel "Final Fight" scrollen die Hintergrundszenerien konstant von rechts nach links.

Ihr dürft Euch zu Beginn der Kloppelei einen von drei muskulösen Kämpfern und Kämpferinnen aussuchen. Jeder Held hat andere schlagtechnische Vorzüge, die er entweder alleine oder im Zusammenspiel mit einem Partner einsetzt. Neben den Fäusten dienen unterwegs aufgesammel-

te Extras als Verteidigungsmittel. Wer bei Zeiten über eine Telefonzelle stolpert, sollte einen kurzen Blick hineinwerfen (sprich: das Ding in tausend Stücke schlagen), um darin verborgene Flaschen, Messer oder anderes Spielzeug zu ergattern. Ab und zu frischen ein paar Leckereien Eure angeschlagene Euse wieder um ein paar Energieeinheiten auf.

Als Smart-Bombe haben sich die Entwickler einen besonderen Gag einfallen lassen. Drückt Ihr den entsprechenden Feuerknopf, scrollt das Spielfeld etwas zurück und aus einem Auto werden kurzhand ein paar Granaten abgefeuert. Das anschließende Flammenspektakel sollte man gesehen haben. Testmuster von Sega/Virgin. mg

Games total! Theo KRAZ VERSAND

Juluspromenade 11, 8700 Würzburg Tel.: 09 31/ 57 16 01

GAME GEAR deutsche Vers. incl. Columns 289,-

MEGA DRIVE deutsche Vers. incl. Setspiel 389,-

N.E.S. SUPERSET 299,-

Mega Drive: Raiden, Out Run, Shining in the Darkness, Startlight, Donald Duck, Streets of Rage, Fantasy Star 3

CDTV sofort lieferbar. Viele Softwaretitel auf Lager!

PC-Engine PC-Kid 2, Spriggan, Jogi Bear

Lynx: W. Soccer, AFB, Rolling Thunder, Hard Drive

Game Gear: Out Run, Rastan 2, Griffin, JM-Football

Game Boy: Castlevania, Nemesis, Turfles, F-1 Race

mit 4 Player Adapt., Dynablast, Motorcross Maniacs

NES: Mega Man 2, Duck Tales, Battle of Olympus

NEO GEO: Sengoku, Blues Journey, Alpha Miss. II, B-Fight

PC: Wing Commander II, Falcon 3.0, Gunship 2000

Sonderpreise

MEGA DRIVE	Fairy Tale Adv. USA 89,-	Info USA 50,-
	Block Out USA 89,-	Wells II USA 79,-
	Binari Run USA 69,-	Granada 49,-
	Atomix Robo Kid 49,-	Picky USA 69,-

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN AN. VERSAND

PER Nf. 8.-DM/B. WOK. 4.-DM PREISAND. FÜR UMSATZ VORBEHALTEN. Bei

Gewehr von Hochleistungsgeräten eine PZM kann als Ordnungswert gelistet werden



Auf Sega kann man sich momentan verlassen. Nach Spitzen-titeln wie "Castle of Illusion" und "Sonic the Hedgehog" gerät sogar eine (normalerweise) banale Prügelsorgie zum motivierenden Abendvergnügen. Selbst Gegen-gegner werden von der Kombination aus grandioser Musik und ideenreichem Spielablauf überzeugt. Interessante

Feinde, witzige Schläge und prima Grafik machen den ein oder anderen technischen Patzer weit; Merkwürdigerweise ruckeln die vorbeiziehenden Straßen konsequent ein klein wenig. Fans von Prügelspektakeln dürfen sich Streets of Rage ohne Wimpern zucken zulegen, alle anderen Actionfans sollten zumindest zum Probeschlag ansetzen.

STOCK BRIEF

MEGA DRIVE

Grafik: 74%

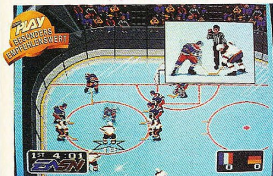
Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkel-Preis: 110 Mark

Sound: 84%

Schwierigkeit: einstellbar

75%

Eiskalter Geniestreich



Schlonz! Da lag der Puck im Tor... (Mega Drive)

EA Hockey

Die tollkühnen Männer auf schlitternden Kufen sind wieder da: Rechtzeitig zum ersten melancholischen Herbstfröhen besichert uns Electronic Arts eine Simulation der rauhebeligen Mannschaftssportart Eishockey. Bevor das erste Bully ausgeführt wird, könnt Ihr bei "EA Hockey" munter an diversen Optionen herumfeilen. Ihr habt die Wahl zwischen 22 unterschiedlichen Mannschaften, könnt alleine oder zu zweit gegen den Computer spielen, Euch ein Duell gegen einen Freund liefern, die Länge eines Matches ändern, Abseits- und Foul-Bestrafung an- und abschalten sowie ein neues Play-Off-Turnier starten.

Der Spielablauf ist mächtig schnell und mit Torzengen ge-

spielt. In der Defensive habt Ihr verschiedene Rempeltechniken zur Wahl, um dem Gegner die Scheibe abzujaugen. Im Angriff könnt Ihr exakte Pässe übers Eis zirkeln, einen Lupter aufs Tor schlenzen oder zu einem Schlagschuß ausholen. Jeder Spielzug läßt sich in der Wiederholung in Ruhe begutachten; auf Wunsch sogar in Zeitlupe. Strafzeiten und Prügeleien dürfen bei einem zünftigen Eishockey-Match auch nicht fehlen: versierte Taktiker wechseln zwischen verschiedenen Angriffslinien. Der Statistiker erbaut sich hingegen an einem hübschen Zahlensalat über den Spielverlauf, der in den Drittelpausen eingeblendet wird. Bei einem Turnier kann der Spielstand mittels Paßwort gesichert werden. //

Alle Eishockey-Simulationen, die mir je auf Computern, Videospielkonsolen oder in der Spielhalle untergekommen sind, sind für mich hiermit gestorben. EA Hockey ist eine nahezu perfekte Simulation dieses Sportart, die pausenlos Action liefert, ohne den Simulationsaspekt gänzlich zu vernachlässigen. Man spürt, daß dieses Programm



speziell fürs Mega Drive entwickelt wurde. Die Joypad-Steuerung ist gefühlvoll und realistisch; die Feuerknopf-Belegung klug gewählt. Übersichtliche Grafik und kernige Digi-Sounds sorgen für die hervorragende Atmosphäre, während Turnimodus und die üppige Auswahl an Computergegnern auch langfristige Spannung garantieren.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 120 Mark

MEGA DRIVE

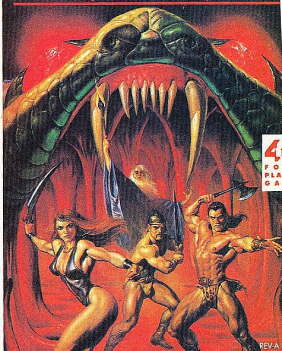
90%

Grafik: 70%

Sound: 74%

Schwierigkeit: einstellbar

SWORDS and SERPENTS



Die Swords & Serpents™ Umfrage

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wenn Sie den nachfolgenden Fragebogen ausfüllen, einen selbstadressierten und frankierten Rückumschlag beilegen und beides zusammen bis zum 31.11.91 absenden, dann erhalten Sie von uns einen kostenlosen Swords & Serpents™-Sticker. Abschicken an: Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh. Kennwort: „Swords & Serpents™“

1. Spielen Sie gern Rollenspiele? ☐ Ja ☐ Nein

2. Kennen Sie Swords & Serpents™ schon? ☐ Ja ☐ Nein

3. Kennen Sie andere Rollenspiele für das NES™? ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja, welche? _____

4. Kennen Sie andere Rollenspiele für das NES™ mit 16 Dungeon-

Levels für bis zu 4 Spieler? ☐ Ja ☐ Nein

5. Wußten Sie, daß Swords & Serpents™ automatisch Karten zeichnet

und der Spielstand jederzeit speicherbar ist? ☐ Ja ☐ Nein

Ich möchte gern einen Swords & Serpents™-Sticker. Einen selbst-adressierten und frankierten Rückumschlag sowie den ausgefüllten Fragebogen habe ich beigelegt.

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____

Ort: _____

Swords & Serpents™, Masters of the Game™ und Accolade™ are trademarks of Accolade, Entertainment, Inc. Nintendo™, Nintendo Entertainment System™ and the official seal are trademarks of Nintendo of America, Inc.

Accolade
entertainment, inc.
Masters of the Game

Katzenretter



Dieses dicke Viech kommt uns aus "Twin Bee" bekannt vor

Mystical Ninja

Katzen haben es in der Computerspielwelt nicht leicht: Im Science-fiction-Programm "Wing Commander" verglüht eine Katzenrasse im Laserfeuer von Erdrumschiffen und in dem neuen Super-Famicom-Modul "Legend of the Mystical Ninja" werden die pelzigen Kuschelviecher gleich scharenweise gekidnappt. Um dem Katzenklau ein Ende zu bereiten, stapft ein kampferprobter Mini-Ninja los. Wer will, kann auch im Duett mit einem Kumpel auf Fellnase-Suche gehen.

Die neun Levels lange Action-Adventure-Reise beginnt in einem kleinen japanischen Dorf, das in einer Art 3-D-Seitenansicht gezeigt wird. Die auf der Straße herumlaufenden Einwohner habenrscheinbar etwas gegen Eure Spielfigur einzuwenden und verteilen

Schläge. Glücklicherweise kann sich der Ninja auf vielfältige Weise zur Wehr setzen. Am Start habt Ihr, je nach Spielfigur, eine Pfeife oder eine Blockflöte dabei. Die meisten Angreifer verpuffen nach dem ersten Treffer und hinterlassen Goldmünzen, kleine Pergamentrollen oder ein Kätzchen. Mit den eingesackten Goldstücken könnt Ihr in zahlreichen Geschäften nützliche Gegenstände kaufen. Im Angebot der Läden sind Nahrungsmittel, Rüstungsteile (die nach einem Treffer leider verschwinden), Bomben und spezielle Bonus-Spiele (beispielsweise eine "Break-Out"-Variante). Bei diesen Bonusspielen gilt es meistens, einen neuen Gegenstand oder ein Preisgeld zu ergattern. Ferner gibt es ein Reisebüro, mit dem Ihr zur nächsten Spielstufe reisen könnt —

gegen Gebühr selbstverständlich.

Verschiedene Ausgänge in den Städten führen in neue Stadtgebiete oder in spezielle Action-Levels. Hier wird das Geschehen meistens von der Seitenansicht oder von oben gezeigt. Am Ende dieser Sequenzen harrt ein besonders dickes Obermonster. Erst wenn dieses erledigt ist, könnt Ihr im Reisebüro einen Trip zum nächsten Level buchen. In

späteren Spielstufen (ab Level 3) prügelt Ihr Euch nicht nur mit allerlei Angreifern herum, sondern stellt auch Euer Hüpfgeschick unter Beweis.

Um später nicht wieder von vorne zu beginnen, wenn Ihr alle drei Bildschirmleben und das einzige "Continue" verbraucht habt, gibt es ein Paßwort. Dieses ist leider, wie auch die Bildschirmtexte, komplett in japanisch. Testmuster von CWM und Dynatec. mh



Im Konami-Vergnügungspark tummeln sich tollwütige Clowns (Super Famicom)



Diese "Leitern" drehen sich: Das hinaufklimpen wird zum Geschicklichkeitstest (Super Famicom).



Nahrungsmittel bringen verbrauchte Lebensenergie wieder zurück (Super Famicom)



Nach all den Katastrophen-Spielen der letzten Zeit tut Mystical Ninja richtig gut. Zwar offenbart auch dieses Modul keine technischen Sensationen (besonders im Zweispiel-Modus "rückt"), doch ein gewitzter Spielablauf macht diesen Lapsus wieder wett. Idealerweise und kleiner haben die Konami-Entwickler ein unterhaltsames Action-Adventure geschaffen, das mit eng-

lischen Bildschirmtexten noch mal so viel Spaß machen könnte. Ihr solltet Euch von den ersten paar harmlosen Levels nicht ins Boxhorn jagen lassen. Später werden die Geschicklichkeitsszenen grafisch wie spielerisch ungehört gehaltvoll. Endlich wird der 3-D-Chip nicht nur für optische Gags eingesetzt, sondern trägt auch spielerisch Früchte.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami, Zirkus-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM

80%

Grafik: 78%

Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

Kurz nach der ersten Viertelstunde brach beim Mystical Ninja die Panik aus: "Wer soll denn das spielen? Da sind viel zu viele japanische Texte drin — ohne mich". Kaum war die erste Stunde am Joypad verbracht, hörte man schon andere Kommentare: "Nur noch ein paar Minuten" oder "Der Schwerpunkt kann warten." Konami hat derart viele grafische Feinheiten wie die witzige Sprite-Animation und spielerische Gags wie die Drehleuten des dritten Levels in das Modul gequetscht, daß es eine Freude ist.



Vor allem die seit dem PC-Engine-Knaller "PC-Gengin" putzigsten Obergegner bringen frischen Wind in die laserlastige Endmonsterlandschaft. Zwar stört das Scrolling an vielen Stellen sehr bedrohlich und die eine oder andere Bonbonfarbe ist einen Tick zu grell für das europäische Auge, aber das wird durch die hohe Spielmotivation dick wieder wettgemacht. Größtes Manko des Moduls: Statt eines ellenlangen Paßwortes, hätte Konami lieber eine Batterie zum Spielstandspeichern verwenden sollen.

Konsole jp/dt	299.-/379.-
Attack.Sub	139.-
Bear Knuckle	99.-
Dino Land	99.-
Fantasia	119.-
Kings Bounty	99.-
Marvel Land	99.-
Out Run	99.-
Sonic	89.-
Wrestle War	99.-

MEGA DRIVE

Spiderman	119.-
Phant.Star 3	179.-
Cons.Club No1	15.-

3D Const.Kit	149.-/109.-
Amos 3D (Amiga)	89.-
Death Knights o.K.	85.-
Lemmings	69.-
Man.Utd.Europe	69.-
Midwinter II	85.-
Rail.Tycoon	89.-
Rainbow Collect.	59.-
Turrican II	69.-
Winzer	75.-

AMIGA/ATARI

F15 Str.EagleII	89.-
Flo.Intruder	99.-
Ret.o.Medusa	79.-

GALAXY

Konsole	299.-
Fantasy Zone	65.-
GG Shinobi	65.-
Leaderboard	69.-

GAME GEAR

Out Run	69.-
---------	------

RGB Konsole	299.-
Racing Spirit	99.-
Power Eleven	99.-
Wrestling 2nd Bout	99.-

PC ENGINE

PC Kid II	99.-
-----------	------

Ghouls'n Ghost 3	
Super R-Type	139.-
Super Tennis	139.-
UN Squadron	139.-

SUP.FAMICOM

GOEMON	139.-
--------	-------

Aerostar	65.-
Blades of Steel	69.-
Bomberking II	65.-
F.Fantasy II	79.-
Mysterium	75.-
Punisher	69.-
Solomons Key	65.-

GAMEBOY

Castlevania II	65.-
Nemesis II	65.-
Turrican	69.-

Castles	79.-
F15 II Mission	45.-
Gateway to Sav.F.	89.-
Gunship 2000 (Sept.)	
Lemmings	89.-
Mario Andretti	69.-
Nobunaga Amb.II	99.-

IBM

Chuck Yeagers Air	
Combat	79.-
Sec.Weapons (Sept.)	
Wing Comm.II	109.-

Ver sendbedingun gen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Har ras, Ausgang Plinganserstrasse, ca 150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Har ras. Händleranfragen erwünscht.

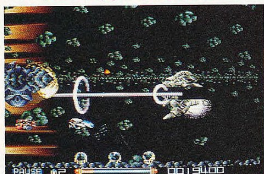
Telefon: 089/7605151, Telefax: 089/7698024

Inh. Plexus GmbH

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

Frustrierend



Frustrig ist's, ein wenig Spaß macht's trotzdem (Super Famicom)

Super R-Type

Nein, diesmal gibt's keine "R-Type"-Historie und keinen Einstieg in die Welt der mitballernden Sidekicks. Wer den Vorläufer nicht kennt, hat selber Schuld (und kann sein Versäumnis durch Studium der letzten POWER-PLAY-Ausgaben nachholen). "Super R-Type" ist weniger Umsetzung des "R-Type-II"-Automaten, denn eine "remixed and extended" Version desselben, mit Einflüssen vom prominenten Vorgänger dezent garniert.

Sieben Levels scrollen eigenständig von links nach rechts. Grafisch gibt's von Asteroidenfeldern vor malerischem Planetenhintergrund bis hin zu den Techno-Labyrinth-fallenstarrenden Weltraumfestungen alles zu sehen, was den fleißigen Irem-Ent-

wicklern zum Thema "Krawall im All" einfiel. Bissige Alienschwärme, alle paar Weltraummeter ein protziger Mittelgegner und jeweils ein abgedrehter Endgegner erfordern natürlich die entsprechende Bewaffnung auf Seiten des Spielers. So gibt es Speed-ups, den legendären, abkoppelbaren Satelliten und einen kleineren Verwandten desselben. Außerdem muß sich der Spieler zwischen fünf verschiedenen Waffen entscheiden, von denen man den reflektierenden Dreifachlaser, den blaugelben Plasmastrahl und den wandernden Bombenteppich noch aus dem ersten Teil kennt. Darüber hinaus hat man serienmäßig eine getunte Variante des Standard-Beams installiert.

wi

Bei Super R-Type versagt nicht nur (wie bei Gradins) die Hardware im kläglichen Ruckeln und Zuckeln; auch Irem hat gepatzt, als sie das Spielkonzept für ihren Mega-Knaller ausarbeiteten. Ein hoher Schwierigkeitsgrad, plus regelmäßiges Zurücksetzen zum Levelanfang (nach jedem Exitus), minus Extrawaffenschwemme ergibt ei-



nen mächtigen Frustrationskoeffizienten und ein rapide ansteigendes "Reset'n'Forget"-Bedürfnis. Nur der schönen und fantasievol-len Grafik und dem bombastischen Sound hat das Produkt eine gnädige Wertung zu verdanken: R-Type präsentiert sich zu anspruchend, um von ballenden Super-Famicom-Fans liegengelassen zu werden.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirkapreis: 130 Mark

SUPER FAMICOM

61%

Grafik: 70%

Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

Inserentenverzeichnis

Action Soft	180	Karosoft	105
Ami-Shows	126	Kingsoft	62
Ascon	76	Konami	3. US
		Theo Kranz-	
Bachler	54	Versand	148
Behnke	105		
Berry	81	Label	159
Bomico	29, 32, 33,	Land of Magic Soft	105
44/45, 59, 61, 63, 129,		Lorenz	84
137, 139, 147,			
2. US, 4. US		M&B Versand	110
Boyd	105	Magik Games	109
BWZ-Electronic	34	Markt & Technik Buch-	
		und Softwareverlag	66,
Computermarkt		145, 153, 160, 163, 168,	
Münster	158	170, 173	
CP-Verlag 177, 179, 181		Mega Trade	155
CPS Frank Heidak 92/93		Megaboink	158
Crystal Soft	65	MN Hobbysoft	84
CWM	112	MR-Soft	81
		Müller	81
Decom	158		
Dynamic Systems	34	New Age	
Dynatex	113	Game Ware	34
ECS	155	Pegnitz Basar	161
Electronic Arts	11, 15	Peksoft	156
Eppl & Matti	158, 161	Philip Morris	27
		Playhouse	84
Fantasy Productions	64	Power Games	103
Fiedler &			
Giesenregen	65	Reemtsma	133
Flashpoint	103	Richartz	111
Four Systems	180	Rushware	23, 53, 165
Förster	65		
Frog Soft	72	SCS	87
Funny		Soft Enterprises	109
Softwareversand	20	Software Maniacs	140
Funtastic		Softworld	35
Computerware	57	Steirerfunk	65
Galaxy Software	151	Top 4	103
Game Play	101, 109	Toys'r'Us	51
Gamesworld	89		
Gnadenlos	99	United Software	19, 37,
Gross Electronic	71	49, 76, 131, 149	
Grzywaczewski	148		
		Wial	73
Hamo	85	World of Wonders	87
Joysoft	141	Zillesoft	87

POWER PLAY

ÄHM... RÄUSPER...

ALLE SAGEN ES SEI ZEIT SO
EINFACH SEINE POWER-PLAY-
SAMMLUNG ZUM POWER-TAG
AUSZUBAUEN...



2⁹¹



Erster Bericht über das Super Famicom. Test des Superspiels "Lemmings" inklusiv kostenlosem Lemmings-Aufkleber. Erfolgsritzel "Spindizzy Worlds" unter der Lupe.

6⁹¹



Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

8⁹⁰



Alles über "M.U.L.E." für 16-Bit-Computer. Interview mit Sensible Software. Test des PC-Engine-Nachfolgers Super Grafx. Böses Blut im Endzeit-Drama "Bad Blood".

Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90 anfordern.

3⁹¹



Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicom mit "F-Zero" und "Super Mario World".

7⁹¹



Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trübel, Spielspaß. Pils-schnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Farisches Trio: Game-Boy-Giganten; Kull-Comic als Computerspiel: Hagar legt an.

11⁹⁰



Power Play besucht die kalifornische Software-Schmiede Accolade. Unvergesslich: Wir künden die zehn schlechtesten Spiele aller Zeiten. MS-DOS verspielt: Wie hat man mit seinem PC am meisten Spaß?

4⁹¹



Sensible Software und Grafikgold: Zwei berühmte Programmiererteams enthalten für neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Politik-Rits "Genghis Khan" und Nobunaga's Ambition im Test.

8⁹¹



Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wickel dreht auf, sensible Softwares - Witzball-Nachfolger. Höhenflug in VGK: Flieger im Härtestest. Jet Fighter 2, Chuck Yeager 2

12⁹⁰



Tonnenweise Spieleleser zur Weihnachtszeit: Superhit "Wing Commander" im Test. Erster Blick auf kommende Lynx-Neuheiten. Wertvolle Tips zum Rollenspiel "Legend of Faerghall".

1⁹¹



Interview mit den "Elite"-Erfindern David Braben und Ian Bell. Großer Jeschik-Vergleichstest. Beginn des "Dragon Wars"-Clue Books.

5⁹¹



NeuestesSSI-Rollenspiel "Death Knights of Krym" im Test. Rasantste Renn-Aktion mit "Super Monaco Grand Prix". Jede Menge Five-Tips für Computer- und Videospiele.

7⁹⁰



Erster Blick auf den Flugsimulator "Flight of Intruder". Sensationsimulationen von "Magnum". Rollenspiel-Parade "Phantasy Star" im Mega Drive im Test.

Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
 _____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
 Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,- DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90

Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,- DM pro Exemplar

Gesamtbeitrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

Stefle, Maximilian

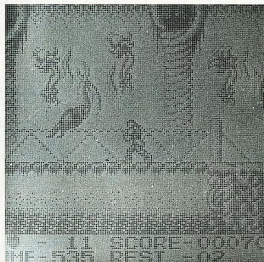
PLZ, Wohnort

AG 10 10

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Sendet den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSI Postfach 140 220, 8000 München 5.

☎ Ihr könnt Euro Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 28 ☎

Besser, schöner, flotter



Aus den Löchern fallen merkwürdige Geschöpfe heraus

Castlevania II

Nach bevor der peltschenverliebte Held aus Konamis Spukschloßreihe seinen Super-Famicom-Einstand gibt, kehrt er auf den Game Boy zurück. "Castlevania II" ist keinem der NES-Vorläufer nachempfunden, sondern präsentiert sich als vollkommen eigenständiges Modul. Im Vergleich zum ersten Handheld-Teil dürft Ihr diesmal auf einer Landkarte die ersten vier Levels (sprich Schlösser) anwählen. Netterweise gibt's nach jedem Dahinscheiden ein Paßwort. Dieses besteht zum Glück aus vier grafischen Symbolen — keine japanischen Schriftzeichen in Sicht.

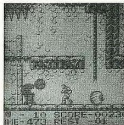
Viele Spielelemente werden Euch vertraut vorkommen, neue Features sind allerdings auch mit von der Partie. Das

schlagkräftigste Argument des Nachwuchs-Indys ist nach wie vor seine Peltsche. Mit ihr treibt er Feinde in die Flucht und verschafft sich Extras. Die meisten Hilfen sind hinter Kerzenhaltern an der Wand verborgen, einige in Geheimkammern und versteckten Bonushöhlen aufbewahrt. Ihr kommt so u.a. in den Besitz von Wurfkreuzen und Molotowcocktails, die wenige Pixel vor Euren Füßen explodieren. Natürlich könnt Ihr auch die Leistungsfähigkeit der Peltsche mit den entsprechenden Symbolen aufrüsten.

Das Spielfeld scrollt wie gewohnt in drei Richtungen. Diesmal ist der Weg allerdings nicht immer vorgegeben. Der Forscher in Euch wird minimal mehr gefordert als sonst üb-

lich. Unterwegs solltet Ihr gefaßt sein auf: bewegliche Wände, Lianen, plötzlich auftauchende Speere, Fledermäuse, rollende Riesenaugen, mutierte Frösche, brüchige Plattformen und natürlich Endgegner.

Castlevania II ist momentan nur als Importmodul erhältlich. Die offizielle Veröffentlichung in Deutschland ist erst für '92 geplant. Testmuster von CWM und Dynatech. mg



Das rollende Auge nähert sich gemeinerweise von hinten



Die ersten vier Levels darf man anwählen (Game Boy)



Ein Paßwort tröstet über das "Game Over" hinweg

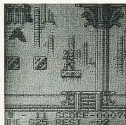


Selbst auf den Lianen erwarten Euch Schikanen

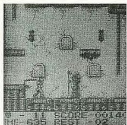
Alle kleinen Mißlichkeiten, die man im ersten Teil noch bemängeln konnte, wurden konsequent ausgemerzt. Der Spielablauf ist nun wesentlich flotter und nicht mehr so träge. Natürlich wurden auch Grafik und Umfang aufgepeppt. Nachdem man drei der vier Anwahl-Levels absolviert hat, wächst buchstäblich ein neues Schloß aus dem Boden — atmosphärisch sehr schön gelöst. Gut gekonnt haben auch die Musiker. Wurde das düstere Szenario schon im ersten Abenteuer akustisch gekonnt untermauert, müssen die Songs im zweiten Teil keinen Ver-



gleich scheuen. Übrigens: Wer im Paßwortmenü viermal ein Herzchen als Symbol eingibt, der kommt in ein Soundmenü: Probieren sehr empfohlen. Wie man es von Konami gewohnt ist, sind sämtliche Spielabschnitte harmonisch, fair und inmanent aufgebaut. Das einzige, was mir abgeht, sind ein paar zusätzliche Überraschungselemente. Castlevania II ist kein "Ich-las-alles-dafür-liegen"-Modul mit Mario-Niveau, kaufen solltet Ihr es Euch trotzdem. Wer den ersten Teil mochte, der wird mit der Fortsetzung sehr zufrieden sein.



Über sieben Brücken müßt Du geh'n...



Die Peltsche ist die wichtigste Waffe des Castlevania-Helden

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami, Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY

Grafik: 80%

Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

82%

Peksoft

Oktober-News

In Kürze:

Armour Alley
Battle Isle
Monster Business
Medieval Lords
Might & Magic II
Nobunaga I
Swap
SWOTL

AMIGA:

Manchester United	DM 69,-
Big Business	DM 68,-
Gurboot	DM 84,-
Strike Eagle II	DM 94,-
Monkey Island	DM 79,-
Centurion	DM 69,-
Sim City / Populous	DM 84,-
Das Boot	DM 79,-

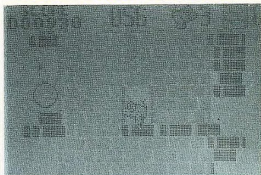
MS-DOS:

Eye of Beholder	DM 79,-
Larry I VGA	DM 99,-
Heart of China	DM 99,-
Chuck Yeager's Air Combat	DM 94,-
3D Construction Kit 2.0	DM 139,-
PC-Globe 4.0	DM 169,-
Wing Commander II	DM 119,-

Game Boy:

Bibbetie
Castellan
Tall Gator
Tour de Trash
Burgertime
Castlevania II

Es dreht sich doch



Im Bild nicht zu sehen: der wunderbare Dreheffekt

Castellan

Auf dem Planeten Centrus herrscht eitel Sonnenschein; schließlich gibt es hier die größten Edelstein-Vorkommen in der Galaxis. Doch eines schönen Tages tauchen acht Türme auf, die rund um die Hauptstadtdinsel Jemmerville angeordnet sind und alle Zufahrtswege blockieren.

Hier soll Julius, von Beruf Abbruchexperte und knuddeliges Alien, helfen. Mit den Destructo-Bomben im Rucksack ist ein schneller Abriß kein Problem, aber die müssen im obersten Stockwerk des Turmes angebracht werden. Julius muß sich also an der Außenseite der Türme über Plattformen, Treppen und Lifte langsam an die Spitze hocharbeiten. Dabei gibt es einen besonderen grafischen Gag: Der

Turm dreht sich, wenn Julius nach links oder rechts geht. Durch diesen Dreheffekt entsteht ein 3-D-Eindruck, der "Castellan" von anderen Plattform-Spielen abhebt.

Natürlich sind die Türme mit Fallen nur so gespickt. Rutschige, bröckelnde und sich bewegende Plattformen sind nur der Anfang. Es tummeln sich auch diverse Monster auf dem Turm. Mit seiner Carbonobomb-Kanone kann Julius zwar einige der Monster zerstören oder zumindest kurz einfrieren, manche sind aber unzerstörbar. Wird Julius von einem Monster berührt, fällt er einige Stockwerke herunter. Kann er sich wieder fangen, bevor er ins Wasser fällt, (Verlust des Lebens) hat er "nur" wertvolle Zeit verloren. bs

Auf Computern heißt das Programm seit vier Jahren "Nebulus" und ist eines meiner privaten Lieblingspiele. Die Game-Boy-Variante ist, bis auf die neue Bonusrunde mit dem Original identisch. Schade, daß die Entwickler nicht ein paar kleine Änderungen gemacht haben: Ein Patworf-System hätte nicht geschadet, und dann dür-



ten es gern ein paar Türme mehr sein. Und wer kein routinierter Spieler ist, kann von diesem Mod. arg gefrustet werden. Ohne exaktes Timing und Vorausplanung kommt man an manchen Hindernissen nicht vorbei. Ein Extralob noch an die klare übersichtliche Grafik, die das Erkennen von Monstern und Hindernissen einfach macht.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tiffix, Zirk-Preis: 70 Mark

GAME BOY

76%

Grafik: 79%

Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel



089-2609380

Müllerstraße 44
resten & kaufen
8000 München 5

Charakterkopf



Kuß-Bonk: Ein Stückchen Fleisch, und Bonk gerät in Ekstase

Bonk's Revenge

Bonk, der kauzige Steinzeitvegetarier mit dem hammerharten Schädel ist wieder da: Das zweite PC-Engine-Actionspiel um den fleischhassenden Urzeitknaben. Bonk's Revenge führt Euch durch ein halbes Dutzend Actionstufen, die sowohl horizontal als auch vertikal scrollen. Jeder Level ist in zwei Bereiche unterteilt. In der Mitte der jeweiligen Levels und am Ende einer Stufe wartet ein besonders dickes Urzeittier, das Bonk ans Leder will.

Bonk hat seit seinem ersten Abenteuer seine bemerkenswerten Fähigkeiten nicht verloren. Die zahlreichen Feinde, die Bonk auf seinem Weg in die Quere kommen, kann er per gezielter Kopfnuß außer Gefecht setzen. Eine Besonderheit: Springt Bonk, kann er sich per Feuerknopfdruck-Salto kopfüber auf einen Gegner stürzen. Das erstaunliche Gebiß, mit dem Bonk sich an Felsvorsprüngen elegant hochknabbern kann (zur Freude jedes Zahnarztes) ist ebenso vorhanden, wie die geschickte Sprung- und Klettertechnik,

um Hindernisse zu umgehen.

Auch an den Ernährungsgehnheiten des Frühzeitvegetariars hat sich wenig geändert, futtert Bonk doch mit Vorliebe herzhafte Obst und Gemüse, das am Wegesrand herumliegt und ihm erfreulicherweise verbrauchte Lebensenergie zurückbringt. Dies hat Bonk bitter nötig, denn eine Berührung durch einen Feind oder eine Falle zehrt an Bonks Lebenskraft. Als Abwechslung in der pflanzlichen Kost kann Bonk sich einen fetten Fleischbrocken gönnen. Die nahrhaften Schinken gibt es in zwei Größen. Eine kleine Dinosaurierkeule verwandelt Bonk (im Gegensatz zum ersten Teil) in



Putzige Übergegner gibt es auch bei Bonks Revenge



In der Eiswelt bewegt sich Bonk auf rutschigen Pfaden



Die Tänzerin muß an einer empfindlichen Stelle getroffen werden



"Bonks Revenge" ist einfach genial. Das allerliebste Steinzeitfrüchtchen führt dieses Mal mit noch mehr spielerischen Feinheiten auf. Jede Spielstufe strotzt nur so vor versteckten Extras, geheimen Gängen oder verborgenen Räumen. Durch geschicktes Hantieren mit den Extraplätzen und den gezielten Einsatz von Bonks Charakterkopf, enthüllt dieses Prachtmodul immer neue Überraschun-

gen. Dank prächtigen neuen Features, wie dem "Kuß"-Modus (einfach umwerfend: Bonk als verliebter Neandertaler), Grafikorgien und bergeweise Abwechslung rüttelt Bonk schon läst am Mario-Thron. Nur eines stört mich: Die schwunghafte musikalische Untermalung aus dem ersten Spiel wich einem für meinen Geschmack zu schrillen Sound, der schnell zum Abschalten verleitet.

den liebevollsten Urzeitmenschen. Mit verklärtem Blick und gespitzen Kußmund kann unser Freund seine Feinde nun per Küßchen kurzfristig versteinern. Ein anschließender kräftiger Klopfer mit der hohen Stirn befördert die Feind-Sprites in den Pixel-Himmel. Verhält sich Bonk nach dem Verzehr der Minikeule noch relativ zartbesaitet, rastet er beim Genuß der doppelten Fleischportion völlig aus: Der Kopf schwillt bedrohlich an, Bonk

spuckt Feuer und wird für kurze Zeit unverwundbar. So gestählt, haut Bonk alles um, was ihm vor den Schädel kommt. Glücklicherweise kann Bonk nicht nur den Feinden die Stirn zeigen, sondern auch Steine, Eis und andere Materialien zerbröseln, um geheime Gänge oder Räume zu entdecken. Verliert Bonk einmal alle seiner Bildschirmleben, kann mit Continue weitergespielt werden. Testmuster von Top-4-Software. mh

Mario wird doch nicht etwa ernsthafte Konkurrenz bekommen? Wenn Hudson so weitermacht, dann könnte Bonk im nächsten oder übernächsten Teil Mario-Niveau erreichen. Bonk's Revenge ist jedenfalls schon jetzt nach den Mario-Abenteuern das weltweit beste Jump'n'Run. Das Modul sprudelt nur so vor abgedrehten Einfällen, witzigen Bonuspielen, tonnenweise versteckten Abschnitten und ulki-



gen Animationen. Motivierend bis in die Haarspitzen kann Bonk selbst Genre-Gegner und Spielergreenhorns überzeugen. Ein Riesenkompiment an die Entwickler, die das fast Unmögliche schafften und sich gegenüber dem grandiosen ersten Teil noch einmal in allen Belangen gesteigert haben. Dieses Modul muß jeder PC-Engine-Besitzer haben – Ausreden gelten nicht.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Hudson, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

86%

Grafik: 77%

Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel



In solchen Pflanzen verbirgt sich meistens ein feines Extra

Laues Lüftchen

Stormlord

na ja

Wer auch immer entscheidet, welche Computerspiele für eine Konsole umgesetzt werden, der sollte sich mit der Auswahl mehr Zeit lassen. Hewsons "Stormlord" machte schon auf dem Amiga keine glückliche Figur und hat sich auch auf dem Mega Drive — trotz ein paar zusätzlichen Farbschattierungen — nicht großartig verbessert.

Ein muskelbepackter Nackeder mit Wikingerhelm und wehendem Umhang irt nach wie vor recht demoliert durch eine Handvoll Levels. Ihr weicht Gegnern aus, metzelt zur Abwechslung ein paar davon nieder und sammelt Schlüssel, die wiederum Türen öffnen. Extras gibt's so gut wie keine. Immerhin ist die Grafik ganz nett, und selbst die Soundeffekte liegen über dem Durchschnitt. Auf den Spielablauf trifft das leider nicht zu. Das ho-



Der Held muß weitestgehend ohne Extras auskommen.

horizontal scrollende Gehäufte und Geschläge präsentiert sich ziemlich zäh und fuzzeelig.

Stormlord ist im Prinzip überflüssig. Die Bezeichnung Actionspiel hat es nicht verdient, ein Action-Adventure ist's schon gleich gar nicht und für ein Geschicklichkeitsspiel hat es nicht genug Peg. Testmuster von 21st Century Entertainment. mg

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Razor Soft, Zirk-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

43%

Grafik: 60%

Sound: 59%

Schwierigkeit: schwer

Eigentor von Hudson

Power 11 Soccer

geht so

Hudson Soft zählt zwar zu den besten und beständigsten Softwarehäusern für die PC-Engine, aber von guten Fußballsimulationen haben sie nicht allzuviel Ahnung. Grafisch und technisch bietet "Power 11 Soccer" wenig Ansatzpunkte für Kritik. Leider kommt das Modul spielerisch nicht über Zweitliganiveau hinaus.

Das Spielfeld scrollt behende von links nach rechts und zurück — je nachdem, wohin ihr Euren Spieler lenkt. Zwölf Teams stehen zur Wahl; es darf Elfmerschießen geübt, ein Freundschaftsmatch ausgetragen oder ein Turnier gespielt werden. Dummerweise müßt ihr Euch hier mit einem japanischen Paßwort herumärtern. Auf dem Platz braucht ihr beide Knöpfe, um die Partie offen zu gestalten. Mit einer Taste wird geschossen und gepaßt (je länger gedrückt, desto



Hudson Soft hat mit dieser einfältigen Fußballsimulation leider danebengeschossen

teser), die andere macht Eurem Spieler Beine. Jeder Kicker hat eine Art Energievorrat, der sich beim Spurlen entläßt. Das Beste an Power 11 Soccer ist die Idee mit dem "Turboknopf". Davon abgesehen präsentiert sich das Modul recht einfältig. Nach ein paar Spielen ist die Luft raus. Testmuster von CWM und Dynalox. mg

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Hudson, Zirk-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

56%

Grafik: 57%

Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel

Anruf genügt!

Tel.: 0521/124702

Fax: 0521/124703

Wir liefern professionelle Spielesoftware.

NEUERÖFFNUNG

Sie finden unser Ladenlokal in Bielefeld am Gehrenberg 31.

Schauen Sie vorbei!

AMIGA

Bundesliga Manager Professionell	79,95
Cruise for a Corpse	71,95
Mega Io Mania kpl. dt.	87,20
Silent Service 2	87,20
Starflight 2	63,95
Forgotten Realms Sammlung	120,00
Laufwerk 3.5" Slim Line	159,95
Speichererw. 512 KB inkl. Uhr	99,00

IBMPC

Cruise for a Corpse	79,20
F15 2 Scenery Desert Storm	39,95
Kathedrale kpl. dt.	95,20
Links Courses Lakehurst	43,95
Luftwaffe Secret Weapons	95,20
Their finest Hour Scenery Disk	31,95
Wild West World	95,20
Wing Commander 2	95,20
Sprachausgabemodul Wing C. 2	39,95
Rules of Engagement	79,20
Soundblaster	369,00
Ad Lib	239,20
Gravis Joystick, 1 Jahr Garantie	103,95
Gravis Game Card bis 33 MHz	87,20

ATARI ST

Cruise for a Corpse	71,95
Flight of the Intruder dt. Version	95,20
Mega Io Mania kpl. dt.	87,20
Railroad Tycoon	87,20

Versand per Nachnahme oder Vorkasse, Versandkostenanteil 8,- DM (Inland), — Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse, Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis und Produktänderungen vorbehalten.

LABEL
SPIELSOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mohr OHG
Gehrenberg 31
4800 Bielefeld 1

Telefon: 0521/124702
Telefax: 0521/124703

NEU!

AB 19. JULI AM KIOSK!

**SPECIAL
POWER**

PLAY

Master, Aktiv. 05.00.00.000 DM 9,80

**DIE
BESTEN**

TIPS & TRICKS

**DIE
BESTEN**

ÜBER 100 SEITEN: Ausführliche Lösungen zu aktuellen Computerspielen

- Prima Beschreibungen für **AMIGA, C64, MS-DOS-PCs und ATARI ST**
- Mit dabei: **TIPS UND KARTEN** zu Monkey Island, Pirates, Eye of the Beholder, Lemmings, Might & Magic II und vielen anderen Topspielen

TIPS & TRICKS SONDERHEFT

Ein Blob für unterwegs

Princess Blobette

Gut so

Was dem NES-Spieler sein "A Boy and his Blob", ist dem Game-Boy-Besitzer seine "Princess Blobette". Die Umsetzung des Blob-Moduls (siehe Test der NES-Version in dieser Ausgabe) bietet ein ähnliches Spielprinzip, aber neue Räume und Puzzles. Auf der Suche nach der vermißten Prinzessin Blobette gehen unsere beiden Helden auf bewährte Art und Weise vor. Ihr steuert den Jungen; der Blob hüpfert ihm treu hinterher. Durch Fütterung des Blobs mit verschiedenen Weingummisorten verwandelt sich der putzige Geselle in Gegenstände, mit denen ihr diverse Puzzles und Problemen lösen könnt. Ein Pfiff genügt, und Blob nimmt wieder seine ursprüngliche Gestalt an.

Dieses Modul bietet etwa alle Vor- und Nachteile wie A Boy and his Blob: nettes Spielprinzip, aber wegen



Wenn Blob das richt'ge Naschwerk knuspert, zu einem Schlüssel er sich plustert (Game Boy)

Continue- und Paßwort-Mangel auf Dauer etwas ermüdend. Action-Adventure-Liebhaber werden nicht enttäuscht sein. Die Game-Boy-Grafik ist schutzelig; vor allem die Animation des herzigen Blobs macht Freude. Testmuster von Joystick. **NI**

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Absolute Entertainment, Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY

64%

Grafik: 67%

Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

Tour der Leiden

Tour de Trash

na ja

Zum zweiten Mal heißt es "Skate or Die" auf dem Game Boy. Aber nach dem erfreulichen "Bad'n Rad" von Konami macht Electronic Arts "Tour de Trash" keine so gute Figur.

Das Modul bietet zwei unterschiedliche Spiele im einem. Die "Tour de Trash" ist ein 3-D-Skateboard-Rennen durch die "Tubes" acht verschiedener Städte, darunter geschmackvollerweise "Chernobyl" und "Bagdad" — aber das hilft dem auf Dauer langweiligen Rennen auch nicht auf die Beine. Man fährt nach links und rechts, weicht Hindernissen aus und schaut, daß man die Strecke im Zeitlimit schafft. Die Strecken kann man alleine in Angriff nehmen, oder im Zweikampf mit einem Computergegner, dem man auch eins auf die Mühe geben darf. Einen Zwei-Spieler-Modus per Kabel gibt es leider nicht.



In der Halfpipe müßt ihr Kunststücke aufführen (Game Boy)

Das zweite Spiel hat noch weniger Gehalt. In einer "Halfpipe", einer halbkreisförmigen Betonröhre, pendelt der Skater hin und her. Am oberen Rand darf er per Knopfdruck Kunststücken machen.

Spielerisch und technisch ist die Tour de Trash eine öde Nummer — kein guter Game-Boy-Einstieg für Electronic Arts. **JS**

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY

56%

Grafik: 54%

Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

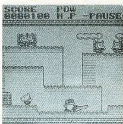
Der Schwanz macht's

Tail' Gator

Gut

Ein Alligator namens Charlie macht sich auf den Weg, den bösen Basso Gila zu vertreiben. Der versteckt sich in einem Schloß mit vielen unterschiedlichen Levels voller Monster, doch die kann Charlie mit seinem kräftigen Schwanz vom Bildschirm legen. Der Kick mit dem Schwanz öffnet auch Schatztruhen, die Extras und Schlüssel für die Ausgänge enthalten.

"Tail' Gator" besitzt mehrere "Stages"; jede Stage hat vier Levels: Einen in der Luft, einen an Land, einen in einer Höhle und einen unter Wasser. Jeder Level hat andere Eigenschaften. In der Luft gibt es Wolken, auf denen der Alligator nur eine Sekunde stehen kann, unter Wasser wird geschwommen, was die Steuerung wesentlich ändert. Jeder dieser Levels besteht wiederum aus mehreren Räumen, die mindestens zwei Bildschirme groß



Schlagkräftiger Schwanz schafft schonungslos Schatztruhen

sind — viel Spielfläche ist also vorhanden. Hat man eine Stage komplett gelöst, gibt es ein Paßwort.

Die Grafik ist überdurchschnittlich, die Musik geht super ins Ohr. Einziger Schwachpunkt des ansonsten rundum guten Moduls: Manchmal verliert man durch Pech und nicht durch Ungeschick ein Bildschirmleben. **BS**

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Kemco, Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY

75%

Grafik: 71%

Sound: 79%

Schwierigkeit: mittel

ANKAUF & VERKAUF SEGA/NINTENDO

CASSETTEN - KONSOLEN
FAIRE ANKAUFSPREISE + PORTO

PEGNITZ BASAR

KARL-GRILLENBERGER-STR. 8 • 8500 NÜRNBERG 1

0911-221991

DIE SENSATION IN BERLIN! THE "DOUBLE TROUBLE" VIDEO GAME WORLD!

DER ERSTE UND EINZIGSTE REINE VIDEO SPIELLADE IN BERLIN!

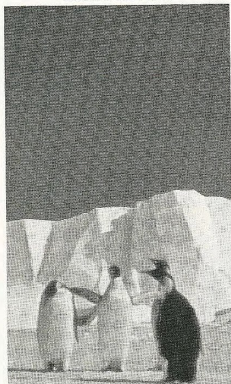
- Konsolen: Mega-Drive PAL/RGB, Gameboy, Game Gear und Super Famicom
- Spiele für alle Systeme. Große, vielseitige Auswahl aus Deutschland, Amerika u. Japan. Aktuelle und preiswerter als in den Kaufhäusern!
- Videospielzeilen, mit Schwerpunkt Konsolen aus Amerika, Canada u. Japan
- Verbestellungen möglich - sicher! Auch die Spiele schon Monate im voraus!
- Zubehör: Game Light, Arcade Powerstick, RGB-Kabel, Joypads, Comics, Kataloge etc.
- Sonderangebote und gebrauchte Spiele!

Kommt in THE "DOUBLE TROUBLE" Video Game World; die Nr. 1 in der Weltstadt Berlin!
Achtung: Zur Zeit noch flexible Öffnungszeiten! Erfragt die Öffnungszeiten z.B. telefonisch.
Adresse: THE "DOUBLE TROUBLE" VIDEO GAME WORLD, Matthias Herrendorf, Reichelbergstr. 38, 1000 Berlin 35. Tel.: 684916. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in den 128er Bus Richtung Resnick. Station Gropiusstr. Nur Verkauf.

VERANLASSUNG!

EPPI&MATTEI BLITZVERSAND: 07461/132400 DER 07463/8851

GREENPEACE



Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Karten habe ich 3,69 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name

Strasse, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 13
Spendenkonto: Nr. 2081-206, PCIRAK Hamburg. BLZ 250 100 00

Die Antarktis wird ein
Welpark für alle.
Wenn wir Menschen
draußen bleiben.

videospiele/tests

Je mehr, desto besser

Checkered Flag



Das hat den Lynxianern noch gefehlt: Ein reiches 3-D-Autorennen, das für spannende Formel-1-Duelle sorgt. Die Automatenumsetzung "Checkered Flag" sieht dank des segenreichen 3-D-Chips nicht nur sehr schnittig aus, sondern erlaubt auch ein optimales Rennvergnügen per Vernetzung: Bis zu sechs mit einem Modul bestückte Lynx-Konsolen können aneinander gestrippt werden. Im Wettrennen gegen ein paar Freunde macht die Raseri enorm viel Spaß; spielt man alleine (was wohl meistens der Fall ist), bremsst der Unterhaltungswert auf "Ganz ordentlich"-Dimensionen ab — die Atmosphäre leidet nicht unerheblich.

Immerhin haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen, um Euch bei Laune zu halten. 18 verschiedene Pisten, wahlweise null bis neun



Vom Rückspiegel bis zur Gangschaltung ein feiner Filter (Lynx)

Computersfahrzeuge, Gangschaltung oder Automatik sowie ein Meisterchaftsmodus möbeln die Motivation auf. Checkered Flag ist nicht allzu leicht (Überholen will gelernt sein), aber gut spielbar und rennfreudigen Lynx-Besitzern durchaus zu empfehlen. Unser Testmuster stammt von Atari. *IN*

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Atari, Zirkapreis: 90 Mark

LYNX

70%

Grafik: 71%

Sound: 65%

Schwierigkeit: schwer

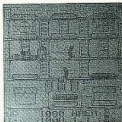
Fast Food

Burger Time de Luxe



Den ganzen Tag bastelt Peter Pepper an riesigen Burgern. Ohne jeden Gewerkschaftsschutz wird er dabei von wildgewordenen Hot-Dogs, Spiegeleiern und sauren Gurken belästigt. Seine einzige Waffe ist der Pfefferstreuer, der einzige Schutz seine Schnelligkeit.

In "Burger Time de Luxe" brutzelt Ihr in 28 Levels Eure Doppel-Whopper zusammen. Jeder Spielabschnitt besteht aus mehreren Etagen, auf denen die Zutaten bereitliegen. Immer wenn Pepper über die entsprechende Plattform läuft, fällt ein Teil des Burgers nach unten. Sind alle Zutaten beisammen, ist der Level geschafft. Feinde werden mittels Pfefferwolke für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt oder durch einen fallenden Burgerteil zerquetscht. Nach jedem vierten Level



Hot-Dogs im Anmarsch: Nur Pfeffer kann sie stoppen.

gibt's ein Paßwort. Via Link-Kabel brutzelt Ihr mit einem Kumpel um die Wette.

Peter Pepper muß einen eintönigen Job erledigen: Wir klettern über Plattformen und weichen den immer gleichen Feinden aus. Ich hätte mir etwas mehr Abwechslung gewünscht. Wer das bewährte Spielprinzip mag, darf probekochen. *VIV*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Data East, Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY

56%

Grafik: 58%

Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel

Drunter und drüber

Turbo Sub

Spiele so

Ein weiteres 3-D-Spiel für das Lynx: Im "Alt-urner"-Stil jagt man über das Meer oder unter der Wasseroberfläche. Feinde werden einzeln abgeballert oder mit der Smart-Bomb kollektiv hinweggepusht. Halbzeit ist, wenn die Aufforderung "Dive" erscheint: Dann taucht man auf dem Meeresboden nach Edelsteinen, die von Minen, Kampfschiffen oder Drahtverhau bewacht werden. Später (den Level verläßt man durch eine unterseeische Höhle) lassen sich die Klunker gegen bessere Waffen, Schutzschild und Extraleben tauschen.

Beginnt das 3-D-Geballere grafisch recht bieder (siehe Foto), steigern sich erfreulicherweise Hintergründe und Gegner (von Ufos bis zu fliegenden Köpeln wird alles geboten) optisch im Lauf des Spiels und von Level zu Level.



Nur der erste Level ist grafisch so bieder (Lynx)

Auch der Sound ist ganz passabel, aber auf Dauer jedoch recht eintönig. Spaß bringt Atari's "Turbo Sub" wahrscheinlich nur kurzfristig. Hat der Spieler alles gesehen (und abgeballert), kehrt er wahrscheinlich doch zu gehaltvollerer Kost zurück. Testmuster von Atari.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Atari, Zirkapreis: 90 Mark

LYNX

63%

Grafik: 69%

Sound: 46%

Schwierigkeit: leicht



Hardball

Accolade hat ihre hausgemachte Baseball-Simulation dazu auserkoren, auf dem Mega Drive zu glänzen. Unter dem Videospiele-Label Ballistic wurde eine zufriedenstellende Umsetzung herausgebracht, die zwar gut spielbar ist, aber die Fähigkeiten des Mega Drives bei weitem nicht ausnützt. Baseball-Fans werden sich davon nicht irritieren lassen, zumal der Spielablauf dem Computervorbild entspricht — und das war ja nicht schlecht. Testmuster von Rushware.

Genre: Sport
Hersteller: Ballistic
Zirkapreis: 110 Mark

MEGA DRIVE 68%

Grafik: 60% Sound: 61%

Schwierigkeit: einstellbar



Star Control

Mit "Star Control" gibt Accolade den Einstieg des Videospielelabels "Ballistic" — und haut dabei kräftig daneben. Das Strategiespiel mit Actioneinlage wäre ja nicht schlecht, wenn man nicht die Amiga-Version ohne Änderungen aufs Mega Drive übertragen hätte. So bleiben Ruckel-Scrolling, winzige Sprites und digitalisierte Soundeffekte, wo es "normale" Mega-Drive-Effekte auch getan hätten — klar, daß die Cartridge dann 12 MBit verschwendet, Testmuster von Rushware und Flashpoint.

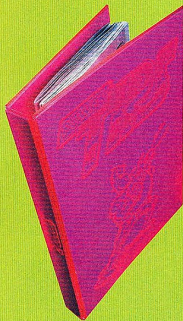
Genre: Strategie
Hersteller: Ballistic
Zirkapreis: 110 Mark

MEGA DRIVE 68%

Grafik: 35% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

POWER PLAY



Der **einzigartige** Sammelordner für alle, die Ihre **POWER TIPS** ruck zuck parat haben wollen. **Galaktisches Outfit: rundum Neon-Pink!**
Kostenpunkt: schlappe 9,-DM!



Telefonische
Bestellung unter
(089)

20 251 528

BESTELLGUTSCHEIN

Ja, ich will ☐ Explorieren des POWER
Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM (zzgl. Versandkosten)
Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Ratte

Name / Vorname

Strasse

PLZ

AC 10 TO

Wohnort

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an: Markt&Technik Laser Service, CS1, Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefon (089) - 20 251

SCHLAG- FERTIG



Champs stellen sich den Spielern entgegen. Die offensichtliche Brutalität wird abgemildert durch die üblichen Slapstick-Szenen und vielen grafischen Gags. Obwohl Vendetta keine Neuerungen enthält, ist es wohl das bisher witzigste und ironischste aller Prügelspiele. Die Stereosoundeffekte krachen, das Austreten der abgedrehten Tritte und Schläge fällt angenehm leicht. Wer auf das Genre steht, wird gut bedient.

Mischt man obengenannte Spielezutaten mit einer Portion

Fantasy, Zauberei und Rollenspiel, erhält man **Blade Master**, einen weiteren Automatenneuling. Hier vertauscht man das Muskel-Shirt mit dem Kettenhemd und den Baseballschläger mit der Streitaxt. Zu zweit rettet man die zauberkundige Emlina aus der Gewalt bössartiger Fantasy-Monster. Jeder der beiden Helden hat andere Kampftricks auf Lager: Roy fuchelt geschickt mit zwei Schwertern, sein Bruder Arnold versteht sich besonders im Umgang mit Speer und Morgenstern. Die Waffen sind magisch und produzieren teils recht spektakuläre Effekte.

Während die Reise ganz konventionell in freier Natur beginnt, wird's spätestens ab dem Schloß des Erzbischofs für geübte Kämpfer interessant: Die akrobatische Fähigkeiten und die Beherrschung der jeweiligen Waffen werden auf schmalen Zugbrücken und gegen Wächter mit den verschiedensten Kampfstile auf eine harte Probe gestellt.

Blade Master enthält alles, was des Actionspielers Herz

Prügeln, Prügeln und kein Ende: Nach "Final Fight", "Double Dragon III" und vielen anderen "Beat 'em Up"-Automaten setzt nun auch Spiele gigant Konami auf ein Lehrstück zum Thema "Kidnappe nie die Freundin eines Karate-Champs!". Mit "Crime Fighters" hatte der Hersteller bereits vor zwei Jahren ein ordentliches und leichtlich originelles Kampfspiel vorgelegt, der Neuling Vendetta wird so ganz offiziell als verspäteter Nachfolger in die Spielhallen eingeführt. Unter zwei Spielern gleichzeitig geht im rauen Prügelgenre nichts mehr.

Auf Wunsch liefert Konami die Platine sogar in einer turbulenten Vier-Spieler-Version aus. Worum es geht, ist zweitrangig; daß man nach insgesamt fünf Levels ein gerettetes Mädchen in den Armen hält, versteht sich von selbst. Dazwischen liegen bewährte Videospiel-Feindbilder: Messerstecher und Brandstifter, Knochenbrecher und ausrangierte Box-



In "Vendetta" gibt's saftige Zwei-Spieler-Kämpfe



Bei "Blade Master" geht's kräftig zur Sache: Ein Held bekämpft die typische Monster-Übermacht



Vendetta ist ein weiterer "Final Fight"-Clone mit viel Witz

F-14 TOMCAT

**F-14
=★=
TOMCAT**
DOGFIGHTING SIMULATION

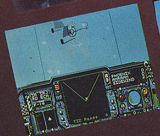
**DER WELTBERÜHMTE FLUGJET
Jetzt als Computersimulation**

Kämpfen Sie hoch über den Lüften mit einer Auswahl hervorragender Piloten, um die Überlegenheit im Luftraum. Auf einem abenteuerlichen Flug durchqueren Sie verschiedene Länder, in denen jeweils eigene, unvorhersehbare Gefahren auf Sie lauern. Um diesen zu entkommen, ist nun Ihr ganzes, fliegerisches Können gefragt. Sind sie bereit?

Verschiedene Geschicklichkeitsniveaus machen die F-14 präzise genug für den Experten, einfach genug für den Anfänger, der durch Echtzeit-Filmaufnahmen des letzten, eigenen Einsatzes seinen Flugstil erheblich verbessern kann. Lebendige 3D-Darstellungen in 256 Farbtönen, digitalisierte Soundeffekte, sowie die verschiedensten Blickwinkel machen jeden Flug zu einem Erlebnis.
Willkommen an Bord!

ACTIVISION

**Lieferbar
ab August
für PC &
Compatibles**



NEU!

Holen Sie sich jetzt die brandheiße Demo-Version dieses Spiels kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit vielen weiteren Demos, Testberichten, Preisausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen.

Channel VideoDat

Info im Fachhandel oder bei: Wapond - VideodatenSysteme, Postfach 107, D-1119, 2040 Berlin, Tel.: 030 32745925, Fax: 4 40 99 87X 45024

RUSHWARE
Computer Software

RUSHWARE Microbranchgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 • D-4644 Ksarst 2
Münsterland • Karsen, Datteln • Tuis AG

ACTIVISION



Bei Blade Master wird gegen die Zeit gespielt.

begehrt: viele nützliche Extras, große Sprites und teils beeindruckende Grafik. Rasanzt, hohe Spielbarkeit und ein knackiger Schwierigkeitsgrad machen Blade Master vollends zu einer Herausforderung, für die man ruhig ein paar Markstücke opfern kann.

Zu SNKs *Crossed Swords* ist's nur ein kleiner Schritt: Eine Blade Master-ähnliche Atmosphäre und Hintergrundschiene wird mit diesem Spiel der Neo-Geo-Entwickler erstmalig in martialische "Opera-

tion Soundso"-Gefilde entführt. Wie bei "Dynamite Duke" sieht man durch den Körper der eigenen Spielfigur hindurch auf die heranstürmenden Feindeshorden. Die Steuerung ist einfach: mit dem Schwert wird geschlagen, mit dem Schild abgewehrt. Da die Gegner dem Helden schnell mit gefährlichen Taktiken und teils sogar zu zweit und zu dritt zu Leibe rücken, haben die Entwickler auch an diverse Hilfestellungen und Extras gedacht: Drückt man beide Feu-

erknöpfe gleichzeitig, schafft man sich — unter Verlust einer gehörigen Portion eigener Energie — die Feinde ohne langes Schwertgeklirre vom Hals. Außerdem sammelt man zurückbleibendes Geld und sporadisch Tipps friedlicher Passanten.

Alles in allem ist *Crossed Swords* nicht spektakulär und spielerisch etwas begrenzt, aber dank guter Grafik und akzeptabler Spielbarkeit doch eine nette Abwechslung zum gängigen Soldnererlebnis.

Zu guter Letzt ein "pazifistischer" Automat, der jedoch nicht minder actiongeladen und spannend ist: Wer sich ans Rennspiel "Final Lap" erinnert, wird sich freuen, in der Spielhalle das nicht unähnliche *Power Wheels* zu sehen. Hier können zwei Spieler gleichzeitig antreten. Statt je-

doch auf bledierem Asphalt um Rundenzeiten zu rasen, steigt man bei *Power Wheels* auf die Pedale eines "Big Foot"-Geländewagens. Durch die verschiedensten Geländetypen (durch Matsch und Eis, über Hügel und durch Wälder) versucht man die Konkurrenten abzuholen, von der Strecke zu drängen oder gar unter den eigenen riesenhaften Reifen zu zerquetschen. *Power Wheels* ist brachialer, komischer Actionspaß mit einigen originellen Gags. Vor allem die Bonusrunden (hier wird z. B. alles zerstört, was die freie Fahrt behindert) haben es in sich. Obwohl die Grafik manchmal etwas "blockig" ist, bietet *Power Wheels* spannende Abwechslungen zu "seriösen" Rennspielen.

Clare Edgeley/wi



"Crossed Swords": Neues Futter für die Neo-Geo-Konsole.

Der Super-Jeep macht auch vor Häusern nicht halt



Dank "Power Wheels" sind Alt-Autos kein Problem



Über Stock und Stein: dank Power Wheels keine Pein.



stop!
FCKW

Jeder Tag zählt!

Jugend + Partner Hamburg

Liebe Meiers, stoppt FCKW!

Alfred Bielek,
Moderator

FCKW zerstört die Erdatmosphäre, das ist bekannt. Aber noch immer werden weltweit pro Jahr mehr als 1.000.000 Tonnen hergestellt. Davon über 112.000 Tonnen FCKW in der Bundesrepublik Deutschland. Nicht nur für Spraydosen.

Viele meinen, FCKW sei schon verboten. Das stimmt nicht. Bonn plant, die Herstellung und Verwendung in den nächsten Jahren stufenweise einzuschränken. Im Ausland passiert noch weniger. Das reicht nicht aus.

Schicken Sie uns den Coupon aus dieser Anzeige. Wir sagen Ihnen dann, wie sie zum FCKW-Stop beitragen können. Als Verbraucher, in Industrie, Handel und Dienstleistung, in der Politik und in den Kommunen.

Auch wenn Sie Schmidt, Schulz, Müller, Lehmann oder Anders heißen.

FCKW-Stop ist ein Zusammenschluß der Initiative DEMokratie Entwickeln e.V., Ärzte und Pharmazeuten gegen FCKW e.V. und der Aktion Ozonloch e.V.

Die Initiative wird unterstützt von Senta Berger-Verhoeven, Wolf Biermann, Alfred Bieler, René Boll, Ina Deter, Klaus Doldinger, Jürgen Flimm, Jürgen Fuchs, Herbert Grönemeyer, Peter Härtling, Hans-Dieter Hirsch, Udo Jürgens, Freya Klier, Alexander Kluge, Stephan Krawczyk, Udo Lindenberg, Peter Maffay, Marius Müller-Westernhagen, Reinhard Mey, Wolfgang Niedeken, Witta Pohl, Hanna Schygulla, Johannes Mario Simmel, Karlheinz Stockhausen, Dorothee Sölle, Michael Verhoeven, Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e.V. (BUND), Robin Wood und Einzelpersonen und Unternehmen der Kommunikationsbranche.

Ich bin für den FCKW-Stop!
Sagen Sie mir bitte, wie ich zum FCKW-Stop beitragen kann.

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ

Diesen Coupon bitte mit 3,00 DM in Briefmarken für die Antwort versenden an FCKW-Stop, Prinz-Albert-Str. 43, 5300 Bonn.

NEU: PC POWER DISC

Die komplette Liga-Verwaltung
von der C-Liga bis zur Bundesliga für:

FUSSBALL • HANDBALL • EISHOCKEY • VOLLEYBALL

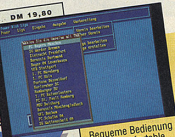
Die totale Übersicht über alle
Ereignisse vom ersten bis zum
letzten Spieltag!

**LÄUFT AUF
JEDEM PC!**

Nr. 1 Markt & Technik

PC POWER DISC

Das Super-Software



Bequeme Bedienung
durch komfortable
Pull-Down-Menüs

Team	Sp	Se	Un	He	Punkte	Tore	St.	St.
1. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
2. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
3. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
4. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
5. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
6. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
7. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
8. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
9. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
10. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
11. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
12. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
13. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
14. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
15. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
16. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
17. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
18. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
19. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0
20. FC Bayern München	1	1	0	0	2	10:0	10:0	10:0

Immer parat: Der
aktuelle Tabellenstand

Fest im Griff

**FUSSBALL,
EISHOCKEY,
HANDBALL...**

Zum Bund

**KOMME
JEDER SPORTFAN
AUF DIE DISKETTE**

**Diskette
im Heft**

Läuft auf jedem PC

LIGA-VERWALTUNG
FÜR ALLE SPORT-FANS

Ab 24.7. im Zeitschriftenhandel

... oder bestellen Sie
direkt mit dem Coupon

... und die Zusatzdiskette am besten gleich dazu:
sie enthält die Basketball-Liga, die Spielpaarungen
der 1. und 2. Fußball-Bundesliga, und die Paarungen
für Handball und Volleyball.

Ja, ich bestelle PC POWER DISC!

Exemplare zum Einzelheftpreis von 19,80 DM
inkl. Diskette.
Ich bestelle auch die Zusatzdiskette(n)
St. zum Einzelpreis von 19,80 DM.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

Postleitzahl, Ort
Ich bezahle den Betrag plus Versandpauschale
nach Erhalt der Rechnung.
Coupon ausfüllen und auf einer Postkarte oder im
Kuvert abschicken an Markt & Technik Leserservice,
CSJ, Postfach 140 220, 8000 München 5, oder
bestellen Sie per Telefon unter 20251528.

AC 10 10



Sie lüftete das Geheimnis um "Super Tetris": Marisa Ong

Beim Eintreffen von Martin und Michael brach leichte Hektik aus: Die meisten Testcomputer kurvten noch, fein säuberlich verpackt, in einem Transport-LKW (von der CES-Messe in Chicago) über amerikanische Landstraßen. Zudem war Entwicklungsboß Gilman Louie überraschenderweise nach Washington abberufen worden. Beim Wort "Washington" wurden wir hellhörig: Auf die Frage, ob Gilman Louie sich gerade heiße militärische Geheimnisse für die neuesten Simulationen abholt, gab's ein verschmitztes Grinsen als Antwort. Des Rätsels Lösung: Gilman Louie versorgte sich in Washington keineswegs mit neuem Simulationsstoff. Vielmehr holte man sich in der amerikanischen Hauptstadt beim Simulationsprofi Rat über Kindererziehung und Schulunterrichtsmethoden — Gilman Louie ist auch auf sozialem Gebiet ein Experte.

Während der Verbleib Gilman Louies geklärt wurde, gruben einige Programmierer noch einen Testcomputer aus, um uns die neuesten Projekte zu zeigen. Das Projekt, das bei Spektrum Holobyte momentan höchste Priorität genießt, ist



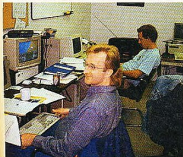
▲ Hinter diesen Türen wird an neuen Edelsimulationen gewerkelt

DIE "ÜBERFLIEGER"

Die Programmierer der renommierten Simulationsfirma Spektrum Holobyte werkeln an der neuesten Version der Flugsimulation "Falcon". *POWER PLAY* besuchte die Flugspezialisten.

natürlich der Falcon-Nachfolger "Falcon Mark II" (Bericht in *POWER PLAY* 2/91). Während an der High-End-Simulation noch der Feinschliff vorgenommen wird, sind schon einige weitere interessante Spiele in Arbeit.

Auf dem Simulationssektor wird fieberhaft an Programmen gearbeitet, die das berühmte "Electronic Battle Field-System" des Falcon Mark II unterstützen — beispielsweise an einem "A-10" und einem "Apache"-Programm. Bei allen neuen Simulationen aus dem Hause Spektrum Holobyte werden



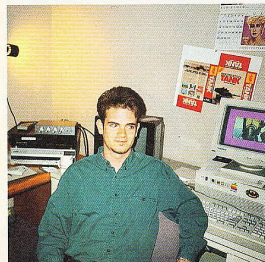
Hier werden die Geländedaten für Falcon Mark II programmiert

übrigens "echte" Landkarten für die digitalen Einsatzorte verwendet. So sind einige der Falcon-Programmierer nur damit beschäftigt, Landkartendaten in die Missionen von Falcon Mark II einzubauen. Hügel, Flußläufe, Vertiefungen und Ortschaften werden so akkurat als Pixel-Pendant zum Originalgelände im Spiel auftauchen.

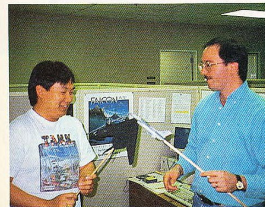
Neben beinhalten und superrealistischen Simulationen gibt es auch erfreulich Friedliches von Spektrum Holobyte: Sicherte man sich doch die Rechte an dem sowjetischen Denkspielknüller "Tetris" und dessen Originalnachfolgern



Fliegt auch bald in deutschen Wohnzimmern: Falcon Mark II (MS-DOS/VGA)



Der laueste Arbeitsplatz bei Spektrum Holobyte: die Sound- und Musikabteilung



Die Väter des Falcon mit einem neuen Spielzeug — Flugzeug am Stiel: Programmierer Kusura Pranaawahadi und Gary Stottlemeyer arbeiten schon an der allerersten Falcon-Version.

"Welltris", "Hatriis" und "Facies". Martin "Ich hasse Flugzeuge" Galsch fühlte sich gleich in seinem Tüftelelement und entlockte der fieschen Produktmanagerin Marisa Ong ein gut gehütetes Geheimnis: Spektrum Holobyte fummelt

(mit Unterstützung des Tetris-Programmierers) gerade an einer weiteren Fortsetzung des beliebten Klötzchentemas. Der verheißungsvolle Titel des neuen Tüftelspiels: "Super-Tetris". Statt der Otto-Normal-Bausteine, soll es in dem Über-Tetris völlig neue Klötzchenformen geben. Denkfestschichten werden sich aber noch bis Anfang nächsten Jahres gedulden müssen.

Nicht ganz so friedlich, aber nicht minder anregende Gehirnrobak wird ein neues Strategiespiel bieten. Außer einem sehr vielversprechenden und beeindruckenden Demo gab es von "Crisis in the Kremlin" allerdings noch nicht viel zu sehen. Als Präsident der UdSSR, müßt Ihr die Sowjetunion regieren, für Wirtschaftswachstum sorgen, Nachrichten des KGB auswerten und 30 Jahre am Regierungsruder bleiben. Erscheinen soll das Programm noch Ende diesen Jahres. mh

Interview

Einer der hauptverantwortlichen Designer für Falcon Mark II, Robert Giedt, gesellte sich zu einem kleinen Plausch.

POWER PLAY: Seid Ihr eigentlich schon mal selber mit einer F-16 geflogen?

Robert: Nein, leider nicht, aber Gilman ist mal in einem echten Airforce-F-16-Simulator umhergekurvt.

POWER PLAY: Aber Ihr habt doch sicher alle einen Pilotenschein?

Robert: Da muß ich dich schon wieder enttäuschen — einen Pilotenschein hat, glaub ich, keiner von uns.

POWER PLAY: Interessant, wie kriegt Ihr dann das Flugverhalten der Flugzeuge in Euren Programmen so realistisch wie möglich hin?

Robert: Ganz einfach — wir kriegen zum einen Computerdaten über Flugeigenschaften und Flugverhalten der Flugzeuge. Außerdem schauen wir uns alle möglichen Filme über die Fliegelei an, da kann man eine ganze Menge über Flugverhalten rauskriegen. Zudem arbeiten hier gleich um die Ecke ein paar Air-Force-Piloten, die uns immer wieder mal besuchen und eine Probe mit unseren Programmen fliegen. Die meckern, wenn etwas nicht



Robert Giedt ist für das Falcon Mark II Projekt mitverantwortlich

stimmt, erzählen uns, wie es besser wäre und schwupp, ändern wir es.

POWER PLAY: Was machst Du eigentlich nach Feierabend?

Robert: Ich schau mir gerne Filme an (natürlich ist der Filmfavorit "Top Gun"), höre Hardrock, fahre mit meinem Mountain Bike durchs Gelände oder spiele Softball und D&D-Brettspiele.

POWER PLAY: Spielst Du privat eigentlich Computerspiele, und wenn ja, was sind Deine Favoriten?

Robert: Natürlich spiele ich auch privat gerne ein Computerspiel. Meine Lieblingsprogramme sind (außer Falcon) Wing Commander, Joe Montana Football, Links, Wizardry und Welltris. Leider gibt's die meisten Programme nur für den PC — ich persönlich spiele viel lieber an einem Mac.

Nummer 3

POWER PLAY SPECIAL

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • MASTER SYSTEM • LYNX

Markt, Technik
1990, 128 S.
DM 7,-

VIDEO GAMES

MEHR ALS 60 TESTS

HEISSER VIDEOSPIELE-HERBST

- Shining in the Darkness
- Super R-Type
- The Simpsons
- Rollergames
- Tour de Trash
- EA Hockey
- Ski or Die
- Phantasy Star III und viele mehr



KAMPF DER SYSTEME

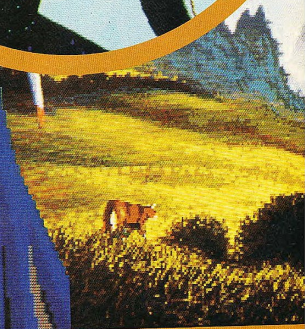
SEGA GEGEN NINTENDO

GRATIS! Aufkleber im Heft

ab
06.
09.
91

im Handel!

Die neugegründete Adventure-Schmiede Legend macht Sierra und Lucasfilm Games bereits ernstlich Konkurrenz: Nach Steve Meretzky's "Spellcaster" wartet auch der Neuling "Timequest" mit schönen Grafiken und einer ausgefeilten Storyline auf. ►

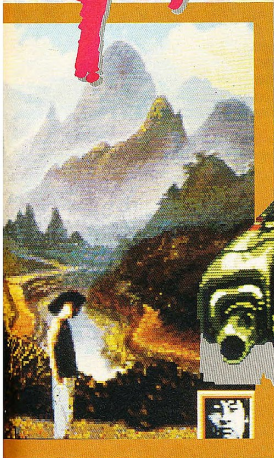


◀ Japanische Videospielmädel werden erwachsen: Vorbei die Zeiten, in denen jede weibliche Pixel-Heldin wie ein aufgepöppeltes Heidi-Cloné aussah. Dieses "Halb-Porträt" stammt aus dem Vorspann von "Arcuse Odyssey".

PRACHT

PIXEL

◀ "Heart of China" hat's: Zumindest grafisch weiß das neueste Adventure aus dem Hause Sierra/Dynamix voll und ganz zu überzeugen. Für die Pixel-Pracht ist's wie geschaffen.

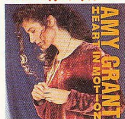


◀ Ein Neuling am Raumschiffhimmel: Um das "Zero Wings"-Fahrer dreht sich ein ellenlanger Vorspann.



Der Planet, über dem das Zero-Wings-Raumschiff schwebt, stammt aus dem neuesten Psychosis-Vorspann. Generell steht das opulente "Armour Geddon"-Intro jedoch wenig Innovation; den Liverpooler Softwarekünstlern scheinen langsam die Ideen auszugehen. ▶

COMPACT DISC

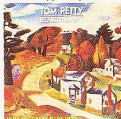


**Amy Grant:
Heart in Motion**

Nach ihrem mehrjährigen Ausstieg in christliche Musikgefilde sammelt US-Mädle Amy Grant bei ihrer "kommerziellen Wiedergeburt" jede Menge Bonus-punkta. Die flotten Mitwippelieder im Mariah-Carey-Stil sprühen nur so von Engagement und Lebensfreude. Wer auf spritzigen Pop und niveauvolle Disco-musik steht, sollte seine Füße in Bewe-gung setzen und "Heart of Motion" pro-bieren. Erstklassige Arrangements runden das kompetente, inzwischen Billboard-gestaltete Album ab. *mg*

A&M 75021 5321 2
44:18 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



**Tom Petty:
Into the Great
Wide Open**

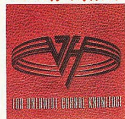
Familienreifen: Mit bewährten Kräf-ten (Jeff Lynne, Mike Campbell) produzierte und komponierte Tom Petty seine neuen Songs; eingespielt wurden sie mit seiner alten Begleitband, den Heart-breakers. Richtig schön altnodischer Pop ist dabei herausgekommen, immer melodisch und ohrwurmig. Im Schlepp-tau der Single "Learning to fly" tummeln sich die Misumum-Aspiranten im "Traveling Wilbys" Stil. Keine neuen Ideen, aber gut aufbereitet. *iv*

MCA 10317
44:09 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannen-de Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, nicht sich danach, was die Redaktion gerade privat hören, lesen, oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stuften die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans bis hin zu einem niederschnit-telnden Mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC



Van Halen: F.U.C.K.

Beagle Stampfrocken in deftiger Spielweise: Softe Mainstream-Klänge, mit denen Van Halen in den letzten Jahren so manchen Hit einführen, sind auf der neuen Scheibe (vollständiger Titel: "For Unlawful Carnal Knowledge") ver-pönt. Wummende Drums, herrsche Git-arten und die Röhre von Leadsänger Sammy Hagar sind die handwerklichen Zutaten, die für Hardrockverhältnisse guten Kompositionen das Zierwerk.

Ein reines Werk von reifen Rockern, die zeigen, wie man gepfeift Krach macht. *iv*

Warner 7599-26594-2
52:08 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



**Ric Ocasek:
Fireball Zone**

Die Cars gibt's schon seit ein paar Jahren nicht mehr, aber immerhin ist Ric Ocasek wieder aufgetaucht. Der Le-sänger und Stamm-Songschreiber dieser Gruppe legt mit "Fireball Zone" ein recht cleveres Techno-Rock-Album vor. Die fröhlichen Tracks wurden von Nile Rodgers schwungvoll produziert. Nur dort, wo die Synthies besonders domi-nant blubbern, klingt das Ganze etwas tad und seelenlos. Nicht nur alte Cars-Fans sollten mal reinhören. *iv*

Reprise 7599-26552-2
55:01 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



**De La Soul:
is dead**

Nein. Tot sind die nun wirklich nicht. Nachdem man "Me, myself & I" inzwi-schen 400mal auf MTV gesehen hat, macht's jetzt täglich "Ring Ring Ring (Ha Ha Hey)" im Radio. Soweit kennt man's. Doch auch die 26 weiteren (!) Tracks sind interessant. Die Texte kom-men zwar nicht an die 45er Magnum-Qualität eines Ice-T heran, aber die Mi-schung aus Chaotik, Dekadenz, Rap, Jazz und Skits ist gelungen. Man sieht's: Totgesagte leben länger. *ai*

Tommy Boy 9013-74359-2
73:50 Minuten / 27 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

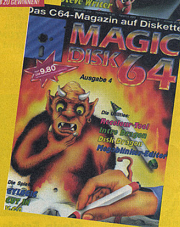


**Nomeansno:
Small Parts**

Zwei der wichtigsten Longplayer auf dem Gebiet avantgardistisch, populä-r Musik gibt's nun kombiniert auf ei-ner CD. Die amerikanische Jazzcore-Combo "Nomeansno" zerlegt gängigen 70er-Jahre-Rock, sagt an Hardcore- und Metalklischees. Mit zynisch-kritischem Textmaterial gemischt, ist "Small Parts..." mehr Hommage als Parodie, konsequent, sehr hörbar und erfreulich intelligent. Ein Muß für flexible Audio-phile. *iv*

Virus 62/63CD
70:37 Minuten / 14 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

DAS C64 POWERPACK



Magic Disk: Spiele und Anwenderprogramme auf 2 Diskettenseiten

Hier ausschneiden und absenden an: CT-Verlag-Leserservice-Postfach-85 Nürnberg 1

Ja, schicken Sie mir die angekreuz-
ten Ausgaben zu. (nur gegen Vor-
kasse, Bargeld od. Scheck).

Meine Adresse:

Vorname, Name

Straße,

PLZ, Wohnort

Datum

Unterschrift

Magic Disk64 je DM 15,-
Ausgabe Inhalt

☐ 1/91

Mega Packer, Sprite
Grabber, Art Designer,
Logo Ripper, Graphic
Reconver, LS-Editor
Move out, Breathalyzer
The Clone Wars, D.I.S.C.
Pegasus Basic, Magic
Font Change, 4-Sprite-
Editor, Master Dia Show
Maker, SIR-Musbas,
Intellekt Writer.

☐ 2/91

☐ 3/91

Demo Designer, Nosehorn
Writer, Loxtex 64 Dir-
Master 1581, Tapecover
Steve Writer, Abraham,
Mad Springs, Hazard
Recolour-Tool, Intro Dragon,
Megablinker-Editor
CYLOGIC, CUT IN, V-GA

☐ 4/91

BUCH



**Barbara Vine:
Liebesbeweise**

**Es scheint die Sonne
noch so schön**

Die Engländerin Ruth Rendell hat sich in den Thriller-Olymp vorgeschrieben. Kenner schätzen ihre literarischen Psychokrimis ähnlich hoch ein wie die Werke von Patricia Highsmith. Besonders tiefgründig wühlt Mrs Rendell in der Tiefe der menschlichen Seele, wenn sie einen Roman unter ihrem Pseudonym Barbara Vine veröffentlicht. Mit Kommissaren, Komplizen und anderen Krimiklischees haben diese Bücher nicht viel zu tun; im Mittelpunkt stehen brillant geschilderte Einzelschicksale von glaubwürdigen Charakteren. Das Ganze endet dann aber nicht zur Psychoschulnummer aus, sondern liest sich flüssig und spannend bis zur letzten Seite.

Zwei aktuelle Barbara Vine-Romane sind vor kurzem erschienen: ihr neues Werk "Liebesbeweise" kam als neues Hardcover heraus; etwa zeitgleich erschien die Taschenbuchausgabe von "Es scheint die Sonne noch so schön". Die brandneuen "Liebesbeweise" lassen allerdings auch hartgesottene Fans der Autorin relativ kalt. Die verzwickte Kidnappinggeschichte spart zwar nicht mit interessanten Charakterstudien, liest sich aber recht zäh und bleibt über weite Strecken sehr unglaubwürdig. Tröstet Euch lieber mit "Es scheint die Sonne..."; das für weniger Geld weitaus mehr bietet. Hier läuft die Autorin zur Hochform auf, entwirft ein bizarres Szenario, in dem man aber sofort "doin" ist und balzt eine Schlüpfleine ab, wie sie verblüffender nicht sein könnte. *W*

Liebesbeweise

ISBN: 3-257-01864-3

Autor: Barbara Vine

Verlag: Diogenes

Preis: 39 Mark

POWER-WERTUNG:
für Fans

**Es scheint die Sonne noch so
schön**

ISBN: 3-257-22417-6

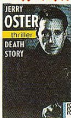
Autor: Barbara Vine

Verlag: Diogenes ctebe

Preis: 14,80 Mark

POWER-WERTUNG:
hervorragend

BUCH



Death Story

Jerry Oster gehört zu den besten zeitgenössischen Krimiautoren. Seine atemberaubende Dialogtechnik sucht im Genre ihresgleichen, seine Figuren wirken real und glaubhaft, die Geschichten sind in sich stimmig und spannend. "Death Story", der sechste ins Deutsche übersetzte Roman, erzählt von Korruption in der New Yorker Polizei, von sozialen Spannungen in der Stadt und von desillusionierten Bullen, die nur ihren Job machen. *W*

ISBN: 3-499-43011-8

Autor: Jerry Oster

Verlag: Rowohlt

Preis: 10,80 Mark

POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO



**Gloria Estefan:
Coming out of the
Dark**

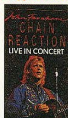
Wer schon immer wissen wollte, wie sich Gloria physisch und psychisch auf ihre "Coming out of the Dark"-Tournee vorbereitet hat, Songs komponiert und Videoclips dreht, der wird mit diesem Video bestens bedient. Die Musik bleibt dezent im Hintergrund, dafür wird der Fan mit tonnenweise Informationen über seine Lieblingssängerin verwöhnt. Der Hitsong-Konsument kommt hierbei zwar etwas kurz, doch als Fangeschenk macht das Band Furor. *mg*

SMV 49088 2

ca. 60 Minuten / —

POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO



**John Farnham:
Chain Reaction**

Sieh mal einer an: endlich ein Live-Mitschnitt, bei dem Atmosphäre rüberkommt. John Farnham versteht es glänzend, das willige Publikum in seine Show miteinzubeziehen. Mit unbändiger Energie und von einer verdammt guten Band unterstützt, trägt er seine gesamte Hitbibliothek vor. Schwerpunkt: mäßig setzt er natürlich auf die Songs seines aktuellen Albums. Wer in die flöckig-fetzig Rockwelt des Australiers hineinschnuppern will, nur zu. *mg*

BMG 791 133

ca. 110 Minuten / 19 Songs

POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



**Starship:
Greatest Hits**

Wer auch immer dieses Video zusammengestellt hat, der stand gewaltig auf dem Schlauch. Bei einer "Greatest Hits"-Compilation lächerliche sechs Lieder aufzubieten und dabei noch Hits wie "Nothing's gonna stop us now" zu vergessen, ist wahrlich ein Meisterstück. Die Krönung: Im unglaublich unaufrichtigen Vorspann zur Herz- und Schmerz-Ballade "Sara" wird der Songtitel tatsächlich falsch geschrieben. Diese Häufung von Inkompetenz und öden Videoclips hat Starship nicht verdient. *mg*

BMG 791 131

ca. 30 Minuten / 6 Songs

POWER-WERTUNG:
mangelhaft

VIDEOFILM



Mob Boss

Arme Malia! CIA und FBI sind hinter ihr her, Senatsausschüsse und Interpol helfen sich an die Fersen des internationalen Verbrechens und jetzt soll man sich auch noch totlachen über die harten Burschen.

"Mob Boss" ist leider eher zum Weinen. Hat man die 90minütige Kinofolter hell überstanden, möchte man dem Regisseur am liebsten ein Angebot machen, das er nicht ablehnen kann: Er sollte mitsamt Crew und Hauptdarstellern nach Stöcken auswandern und Pizzen verkaufen. Es ist schon eine tolle Leistung, in einem einzigen Film so viele Plättchen, Dumplidologie und Kilschees zu verbraten.

Die rudimentäre Story sieht sich ungetrübter so: Pale-Senior wird Opfer eines Anschlags der Konkurrenz und ist fürs erste ausgeschaltet. Pale-Junior, ein Waschlappen auf allen Gebieten, muß die Geschäfte des Clans übernehmen. In einem Schnellkurs wird ihm alles beigebracht, was ein echter Mafiosi können muß. Doch alle Karate- und Schießübungen nutzen nichts, der junge Don bleibt eine Oberflur. Nur eines kann er richtig gut: Die zahlreichen grobschnigen und kleinhirnigen Schönheiten beglücken, die durchs Bild hüpfen. Eine dieser Hormonbomben, die Ex-Freundin vom Senior (wird von der seilenopergestalteten Morgan Fairchild verkörpert), bringt ihn schließlich auf den rechten Weg zurück: Hauptdarsteller Eddie Deezzen, ein Jerry Lewis für Arme, wachst über sich hinaus und wird, ganz der Papa, ein echter Mafiosi.

Verglichen mit Mob Boss spricht selbst ein Didi-Hallervorden-Film vor Witz und Geist. Die verbalen Unterleibsattacken werden nur noch von inkompenten Action-Szenen übertroffen. Ganz schnell abschalten und vergessen. *W*

Regie: Fred Olen Ray

Produzent: David Tripp

Drehbuch: T.J. Lankford

Darsteller: Eddie Deezzen,

Morgan Fairchild, William

Hickey, Don Stroud

Laufzeit: 93 Minuten

FSK-Freigabe: ab 12 Jahren

Video-Anbieter: VPS Video

POWER-WERTUNG:
mangelhaft

SU Sweet + Killozapp

**Zwei starke Games
für Deinen C64!
Ab 16.08. NEU
im Zeitschriftenhandel**



DEM SCHNUPPERANGEBOT HART AUF DER SPUR ...

Und jetzt gibt's die Gelegenheit, Golden Disk 64 zu testen - zum Schnupperpreis von nur DM 15,-! Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:

CP-Verlag • Leserservice • Postfach • 8500 Nürnberg 1



☒ **Ja, ich will mal reinschnuppern in Golden Disk 64.
DM 15,- liegen bei (als Bargeld oder Scheck).**

Meine Adresse:

Vorname, Name

Straße oder Postfach und Hausnummer

PLZ Wohnort



10 TOP - Spiele

zum einmaligen

Einführungspreis!



Top-Titel	Amiga (DM)	Atari (DM)	MSDOS (DM)
Secret of Monkey Island	74,90	74,90	89,90
Sim Earth	69,90	69,90	89,90
Chaos strikes back	69,90	-	89,90
Buck Rogers	-	-	89,90
Silent Service II	-	-	89,90
Eye of the beholder	64,50	64,50	69,90
Pool of Radiance	79,90	79,90	-
Cadaver	69,90	69,90	-
Gods	69,90	69,90	69,90
Dias	69,90	-	-

Dies ist die vollst. Ausg. aus unserem Programm.
Einen Gesamtkatalog legen wir jeder Bestellung bei.

Titel	Amiga (DM)	Atari (DM)	MSDOS (DM)
Railroad Tycoon	84,50	84,50	94,50
Ultima V	87,50	-	84,50
Ultima VI	-	-	67,50
Jetfighter 2	79,90	-	94,50
Bane of the cosmic force	79,90	73,00	79,90
Chuck Rock	74,50	-	-
Hero Quest	74,50	-	-
Logical	59,90	59,90	64,50
Cohort	79,90	79,90	-
Alamo	67,90	67,90	74,50
A.T.P.	-	-	109,90
Super cars 2	74,50	-	-

Actionsoft Spiele-Softwareversand

Thomas Brandt und Dirk Langohr GbR

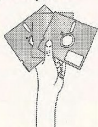
Bestellungen schriftlich an: Puschythenweg 38, D-5000 Köln 71
oder telefonisch: ☎ (0221) 701994 (Anrufbeantworter 24h)
oder per Telex: ☎ (0221) 704228

Lieferung erfolgt per Nachnahme zzgl. Versandkosten ab Lager Köln.

Bei "Four Systems Computersoftware"

haben SIE die
Trümpfe in der Hand!

Spiele + Anwendungen jeglicher Art!



Zum Beispiel:	Amiga	Atari	PC	C 64
Secret of Monkey Island	90,-	95,-	109,-	-
F-15 II Strike Eagle	104,-	104,-	105,-	-
Airline Transp. Pilot	-	-	122,-	-
Command H. Q.	-	-	104,-	-
Lemmings	72,-	74,-	104,-	-
Railroad Tycoon	105,-	-	105,-	-

Competition Pro Star	36,-	Competition Pro Star (PC)	75,-
Amiga Speicher- erweiterung mit Uhr	139,-	Amiga Speichererweiterung + 3 Spiele	199,-

Ab 50,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Ansonsten 7,- DM Nachnahme und 5,- DM Vorkasse.
Preisliste unter Angabe des Systems anfordern. Game Boy Module nur auf Anfrage.

Informieren, Testen, Kaufen in unserem
Ladengeschäft Autorstraße 23.

"Four Systems Computersoftware"

Autorstraße 23
3300 Braunschweig

Telefon: 0531/797291
Fax: 0531/798271

medien

COMICS



Barbarella

Im Jahr 1964 wurde das Medium Comic von dem Franzosen Jean-Claude Forest neu erlunden. Die Geschichten um seine Heldin "Barbarella" sollten den europäischen Comic-Roman nachhaltiger beeinflussen als alle anderen gezeichneten Figuren zuvor. War es in der Sprechblasenliteratur bislang keusch und züchtig zugegangen, so reiste Barbarella durchs All, mit den anatomischen Qualitäten einer Brigitte Bardot ausgestattet; scherzte sich nicht um die Gepflogenheiten der Bürgermoral und schlief mit jedem, auf den sie Lust hatte. Meist wollte sie auf diesem Weg ihre Dankbarkeit zeigen, denn ständig wurde sie von gutgebaute Aufdrücker aus gefährlichen Situationen gerettet. Was aber nicht bedeuten sollte, daß Barbarella nicht in der Lage war, sich selbst zu helfen. Eigentlich war sie die erste emanzipierte Heldin des Mediums Comic.

Das rief die französischen Zensurbehörden auf den Plan: Einen Angriff auf Anstand und Sittlichkeit sahen die Moralwächter in dem angeblich unanständigen Buch. Erst ein Gerichtsurteil machte das Buch der Öffentlichkeit wieder zugänglich. Damals wurde erstmals auf offizieller Ebene der Unterschied zwischen Comics für Kinder und Comics für Erwachsene festgeschrieben.

Auf den Skandal folgte die Verfilmung des Stoffs durch den Regisseur Roger Vadim mit einer hübschen Jane Fonda in der Titelfigur. Diese auch heute noch witzige Science-fiction-Schreien begründete schließlich Barbarellas Kultstatus.

In Deutschland erscheinen 1966 zwei der insgesamt vier Barbarella-Bände. Seitdem war der Klassiker vergriffen und nur zu teuren Sammlerpreisen zu bekommen. Der Carlsen Verlag legt alle Barbarella-Geschichten in einer vierbändigen Ausgabe neu auf (teilweise teilweise als Hardcover-Ausgabe). Zwar hat die Geschichte heute nicht mehr den Skandalwert wie vor 25 Jahren, aber so eine Heldin setzt einfach keinen Staub an. Eric Hegmann

Texter/Zeichner: Jean Claude Forest
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 28,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



Den — Die Reise nach Nirgendwo

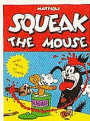
Ein schlotterner, schmalbrüstiger Student führt ein Experiment seines verschollenen Onkels aus. Dabei wird er von einem Sog in eine andere Dimension geschleudert, in der er als "Den" erwacht. Und das in einem Körper, der Schwarzenegger vor Neid erblassen ließe (inkl. unglaublichen anatomischen Eigenschaften). Das will unser Held auch gleich ausprobieren: Er folgt einem verführerischen Mädchen, das einem Drachen folgt, der wiederum von einem Echsenmann verfolgt wird.

Im Zweikampf um die Gunst der unbekannten Schönen unterliegt Den. Das rettet ihm das Leben, denn die Dame und der Drache sind gute Freunde; beide lieben junge Männer nur als Hauptgericht. Auf diese Weise macht sich Den mit den Gepflogenheiten seiner neuen Umgebung vertraut, stürzt sich in unglaubliche Abenteuer, in denen es vor Monstern, Schlägern, schönen Königinnen, verführerischen Gezielinneen und böser Magie nur so wimmelt. Da ein Mann allein gegen so viele Gegner nichts auszurichten vermag, bleibt das Ende offen. Fortsetzung folgt...

Richard Corben begann vor etwa 20 Jahren, für verschiedene US-Underground-Zeitschriften Comics zu zeichnen. 1975 erreichte er mit den ersten Kapiteln des Fantasy-Märchens Den in dem legendären Magazin "Metal Hurlant" den großen Durchbruch. Seine realistischen Zeichnungen, die als Airbrush-Technik erinnern, machten ihn weltweit berühmt. Die bizarren Welten, die er schuf, können auch heute noch begeistern. Starzeichner Moebius meinte einmal: "Corbens Arbeiten sind für mich eine Offenbarung." In der Reihe "die fantastischen Welten des Richard Corben" werden jetzt die besten Arbeiten veröffentlicht. So folgen in nächster Zeit drei Fortsetzungen von Den und die preisgekrönte (in der alten Form indizierte) "Mutantenwelt" — ein apokalyptisches Bild unserer Zukunft voll schrecklich-schöner Bilder. Eric Hegmann

Texter/Zeichner: Richard Corben
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 28,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



Skweak the Mouse

Es hängt mit dem alten Katz- und Maus-Spiel an. Dabei wird der Kater in die Luft gejagt, den Fleischwolf gedreht, angeschossen und überfahren. Der Maus geht es nur unerheblich besser: Sie wird erwischt und geköpft: Katze satt, Maus tot. Doch damit ist längst nicht alles zu Ende. Denn in einer Art "Rückkehr der lebenden Toten" kehrt der verstorbene Nager zurück und richtet auf einer friedlichen Katzenparty ein Massaker an. Ein Muß!

Eric Hegmann/ai

Texter/Zeichner: Mattiolo
Verlag: Edition Kunst der Comics
Preis: 19,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



Das purpurrote Licht

Vor "Storm" zeichnete Don Lawrence das Epos von Trigan, einem Reich auf dem Planeten Elektron. Nun ist der neunte Band "Das purpurrote Licht" erschienen. Und wie immer versuchen böse Untermenschen die Herrschaft zu vernichten. Optisch ist Trigan ein Meisterwerk. Die unverstärkten faschistoiden Tendenzen sind heute noch genauso bedenklich wie vor 15 Jahren.

Eric Hegmann/ai

Texter/Zeichner: M. Butlerworth / Don Lawrence
Verlag: Hethke Comic
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMICS



Lisa

Lisa ist eine Tochter aus gutem Hause. Doch statt Rüschenkleid und Puppen bevorzugt das rotbläuliche Frühlingsrautereien mit den Jungs aus der Arbeitersiedlung. Diese dürfen natürlich nicht erfahren, daß ihre kleine Freundin die Tochter des riesen Großgrundbesitzers ist. Als das dann erwartungsgemäß auffliegt, bekommt Lisa Ärger. Eine rührende Geschichte, die sich inhaltlich an Kinder, gralisch aber an Erwachsene richtet. Leider für beide Zielgruppen nicht wirklich geeignet.

Eric Hegmann/ai

Texter/Zeichner: Al Severin
Verlag: Ehapa Comic Collection
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMICS



Der Friedhof der Kathedralen

Der welthaarige Magier Rork wird aus seiner Verbannung in einer fremden Dimension erlöst und zurück auf die Erde geschickt. In den Pyrenäen trifft er auf einen kleinen Trupp von Archäologen, die den sagenumwobenen Friedhof der Kathedralen sucht. Diese Kirchen wurden vor langen Jahren von einem fortschrittlichen Volk erbaut. Als die Expedition den Friedhof findet, entdeckt sie weitaus mehr als nur fantastische Kathedralen...

Eric Hegmann/ai

Texter/Zeichner: andreas
Verlag: alpha Comic
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

GAME

Das C64-Spielmagazin auf Diskette

Für nur DM 7,90

COALWINNER

Goldrausch in der Kohlegrube

BEATBALL

Nicht nur für gekochte Strategen

SENENCE

Action pur mit diesem Knuiter

Wir suchen Programmierer mit tollen Games!

DIE HITS FÜR DEINEN C64

Hochwertige Games,
exklusive Demos,
Spieletests,
Tips und Tricks,
Crackernews,
Wettbewerbe und vieles mehr -
jeden Monat Neu auf Diskette!

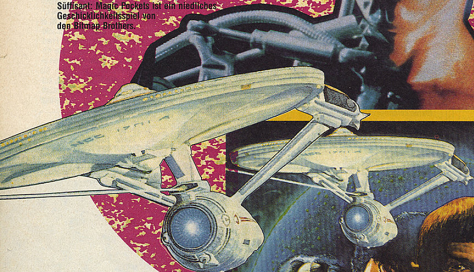
Für nur DM 7,90 im Zeitschriftenhandel.



Süßsant: Magic Pockets ist ein niedliches Geschicklichkeitsspiel von den Bitmap Brothers.



Markant: Im zweiten Teil von Terminator fliegen die Fetzen wie nie zuvor.



Konstant: Seit 25 Jahren erfreut sich die Enterprise-Crew ungebrochener Beliebtheit.

POWER
PLAY

11

erscheint am
11. Oktober 1991

Raumschiff Enterprise fliegt wieder: Pünktlich zum 25jährigen Jubiläum der weltweit erfolgreichsten Science-fiction-Serie ehren wir die **Star Trek**-Saga mit einem ausführlichen Report. Außerdem berichten wir über das Computerspiel zum teuersten Kinofilm aller Zeiten: **Terminator 2** mit Arnold "Ich krieg sie alle" Schwarzenegger wird von Ocean in Szene gesetzt. Im Testteil tummeln sich u.a. ein neues SSI-Rollenspiel, **Super Ghouls'n'Ghosts** und (endlich) **Wing Commander 2**. Schließlich präsentieren wir exklusiv das allerneueste Spiel der **Bitmap Brothers**: The Chaos Engine.



**Der neueste Tüfel Knüller
von KONAMI**

Vorsicht: Klötzchen von oben!
Räum sie aus dem Weg oder sie
donnern Dir auf den Kopf!
Quarth ist ein absolut vertracktes
Puzzlespiel für alle Hirnis:

*"Wer gerne tüfelt und die nicht
mehr sehen kann, der sollte sich an das faszinierende
Quarth halten.
Besonders gelungen: der witzige 2-Spieler-Modus"
Mehr über diesen Test in Video Games 3/91*

Von KONAMI gibt's außerdem: die Original
Teenage Mutant Hero Turtles, Motocross Maniacs,
Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis und Castlevania.
Alle Spiele in Original Qualität und
mit deutscher Spielanleitung. Ist doch logo.

KONAMI

Superstarker Videospielspaß



Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.



Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon 0-69/950812-0, Telefax 0-69/950812-77



A CRASH-LANDING, GLOBE-SPANNING ADVENTURE.

CHINA

HEART OF

Von den Autoren
von Red Baron
und Stellar 7.

ATEMBERAUBENDE
GRAFIKEN ...



Heart of China's Hintergrundgrafiken sind einfach überwältigend in ihrer realistischen Darstellung der zwanziger Jahre. Sie sind Teil derer, die an historischen Orten des revolutionären China die Handlung bestimmen. Die verschiedenen Charaktere wurden von echten Schauspielern kopiert und anschließend für das Programm digitalisiert. Das Resultat sind überwältigend realitätsgetreue Grafiken im Spiel.



EXZELLENT
DIALOGE ...



Der kleinste Dialog mit Personen im Spiel wird registriert und kann für Sie im Fortgang des Spieles äußerst wichtig werden. Die Heart of China-Charaktere haben ein außergewöhnliches Erinnerungsvermögen und vergessen nichts.

ABENTEUER, INTRIGEN,
LIEBESGESCHICHTEN ...



Sie werden in die Welt von Lucky Jake Masters, Zhao Chi und Kate Lomax katapultiert und erleben mit ihnen Abenteuer, die den Erdball umspannen, von Hongkong bis nach Paris.

Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY

Heart of China ist verfügbar für MS-DOS-Computer mit 640K, Unterstützt VGA, EGA, Tandy 16-Farben, Monochrome, MCGA und CGA Grafikadapter und Roland MT-32, Roland LAPC-1, AdLib und SoundBlaster Musikkarten.
Verfügbar in 16-Farb- und 256-Farbversionen.

SIERRA

ab sofort bei
BONICO

Natürlich mit
deutscher Anleitung!

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BONICO

Unsere Spieleexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto